エムディエヌコーポレーション

キャラに生命(いのち)を吹き込むイラスト上達テクニック

toshi 著

「パースをきかせた描き方」

「可愛い食べ方・飲み方」

風の流れを意識して描きましょう。

「風を描く」

「浮遊と落下の描き分け」

髪の毛などふわっとした感じに。

スカートもふわっと柔らかく。

布の柔らかさによってなびき度合いが変わりますので要注意です。

身体を反らして躍動感を!

「上手な自転車の乗り方」

「躍動感あるジャンプ」

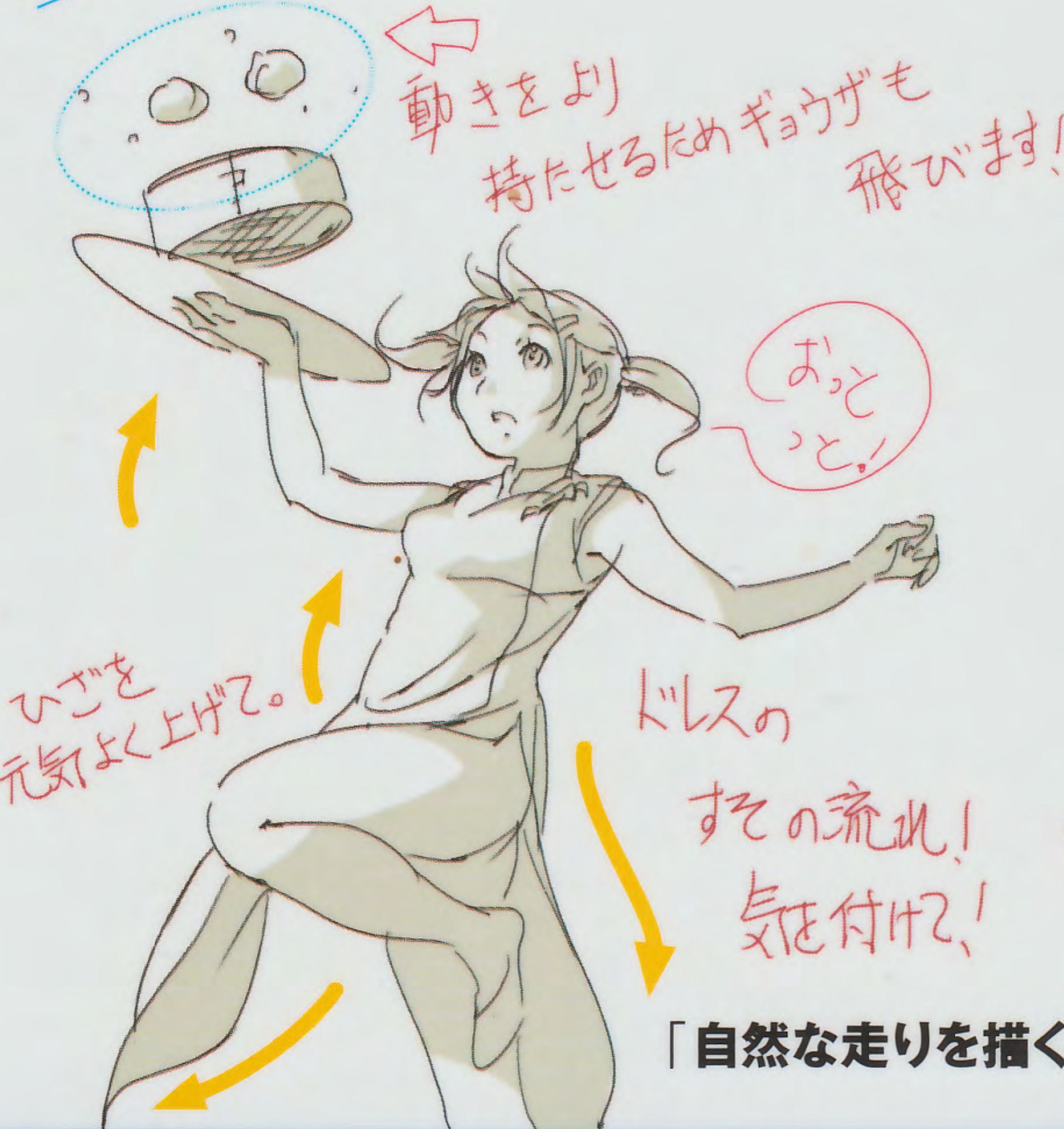
動きをより持たせるためギョウザも飛びます!

おっとっと!

カーディガンスカートなびかせて～。

「重さを描く」

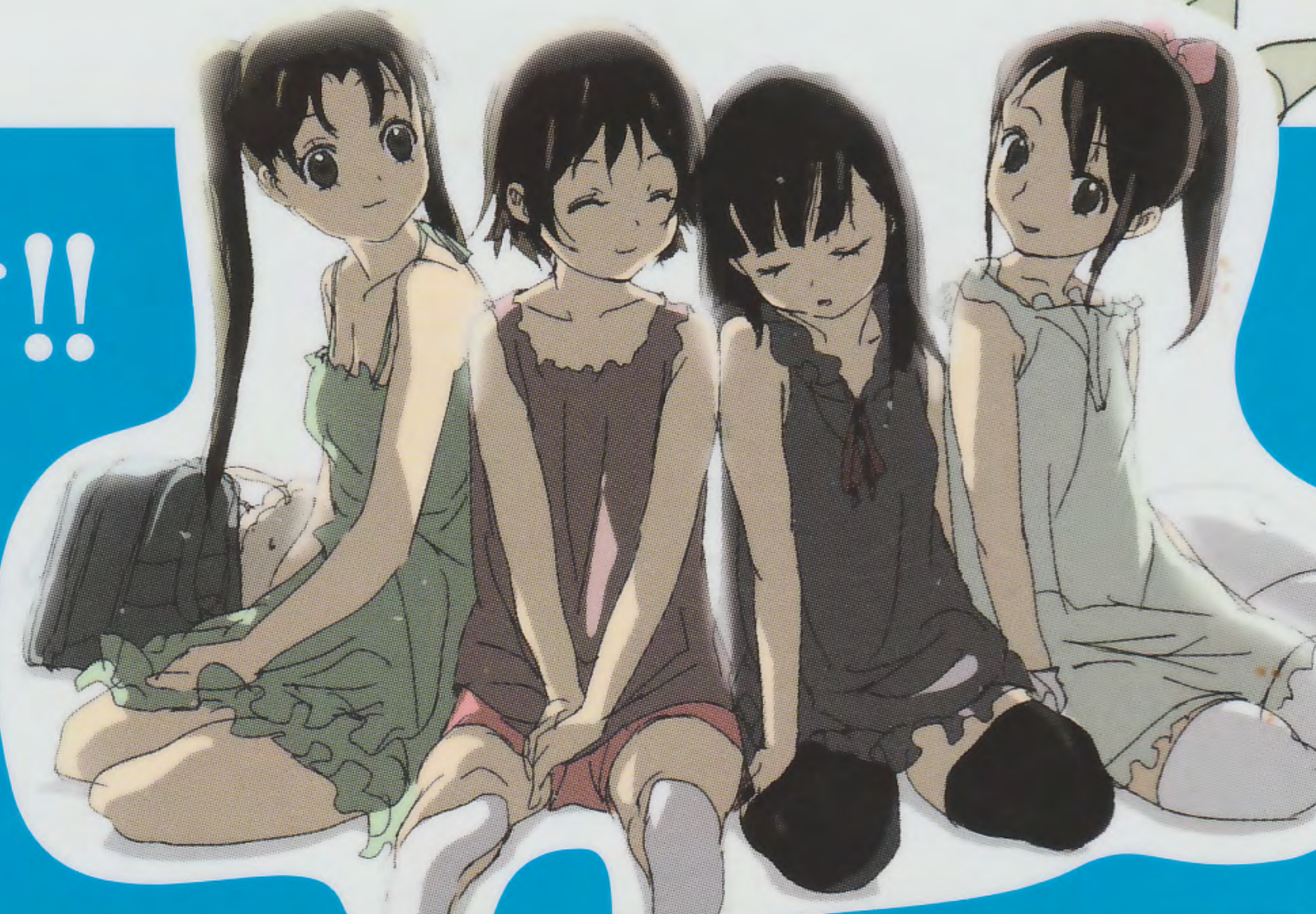
カバンが動く方向

ひざを元気よく上げて。

ドレスのすその流れ!気を付けて!

「自然な走りを描く」

美少女の輝く瞬間を描き出せ!!

- プロのアニメーターが赤ペン添削で描くポイントを解説!
- 「重さ」「速さ」などの動きを感じさせるテクニックを伝授!
- 「感情表現」をイラストに込めるプロの技を紹介!

エムディエヌコーポレーション

キャラに生命(いのち)を吹き込むイラスト上達テクニック

toshi 著

キャラに生命（いのち）を吹き込むイラスト上達テクニック

toshi 著

エムディエヌコーポレーション

はじめに

このたびは本書をご購入いただき、誠にありがとうございます。

本書は、キャラに躍動感を感じない、横顔と正面顔が別人のようであまりパッとしない、キャラの魅力がいまひとつ伝わらない…などなど、絵を描いていくうえでお悩みの方に、より「生命感」のあるキャラの描き方を身につけていただくお手伝いができれば、という思いでまとめた描画テクニック集です。

リアリティのある魅力的なキャラクターを描くには、しぐさや表情などによる感情表現、また重心や体重移動などによる動的・物理的な表現を自然に描くことが大事になってきます。一見難しそうですが、わかりやすく解説していますので、ぜひ挑戦してみてください。

本書を活用して、ワンランクアップした描画テクニックを身につけていただけると幸いです。それでは、いっしょに勉強していきましょう。

toshi

CONTENTS

PART 1 自然な流れでリアルに描く

PART2 表情豊かに可愛く描く

PART 1

「自然な流れでリアルに描く」

PART 1

01 風を描く

風は目に見えませんが、吹く方向（流れ）がありますから、それを表現するように描きましょう。髪の毛・衣服など、描く対象によって重さや柔らかさが異なりますので、その点も注意が必要です。

▶後ろから吹く風を描く

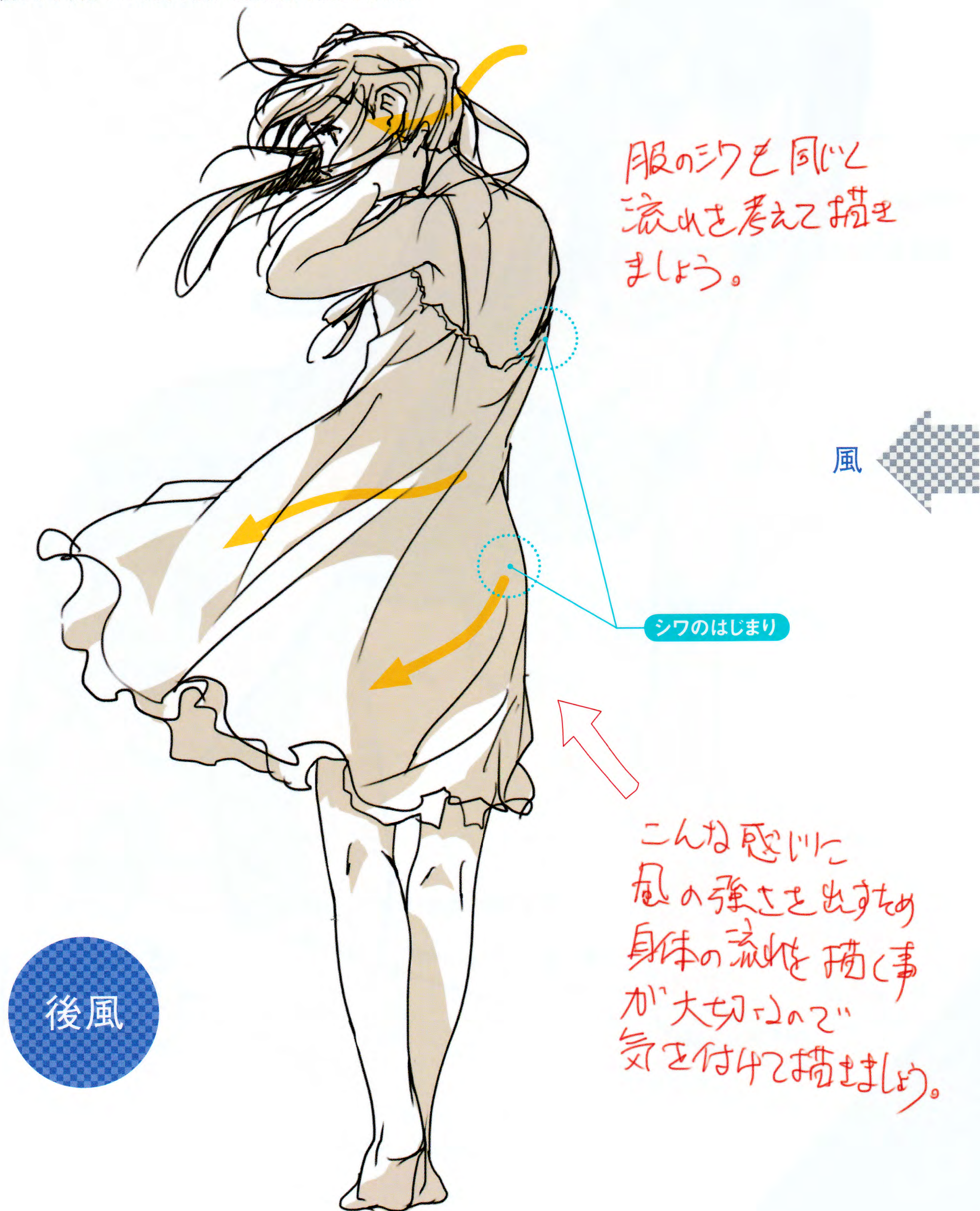
後ろから吹きつける風の流れを意識して描きましょう。

服のシワも同じく流れを考えて描きましょう。

風

シワのはじまり

こんな感じに風の強さを出すため身体の流れを描く事が大切なので気を付けて描きましょう。

後風

前から吹く風を描く

次のページにある「髪の毛を布に見立てて風の流れを考える」が参考になります。前から吹きつける風の流れを意識して描きましょう。

風が流れないスポット

やはり風の流れを意識して描きましょう。

シワのはじまり

胸元からシワが広がっていく感じに描きます。

風

布の柔らかさによってなびき度合いも変わりますので要注意です。

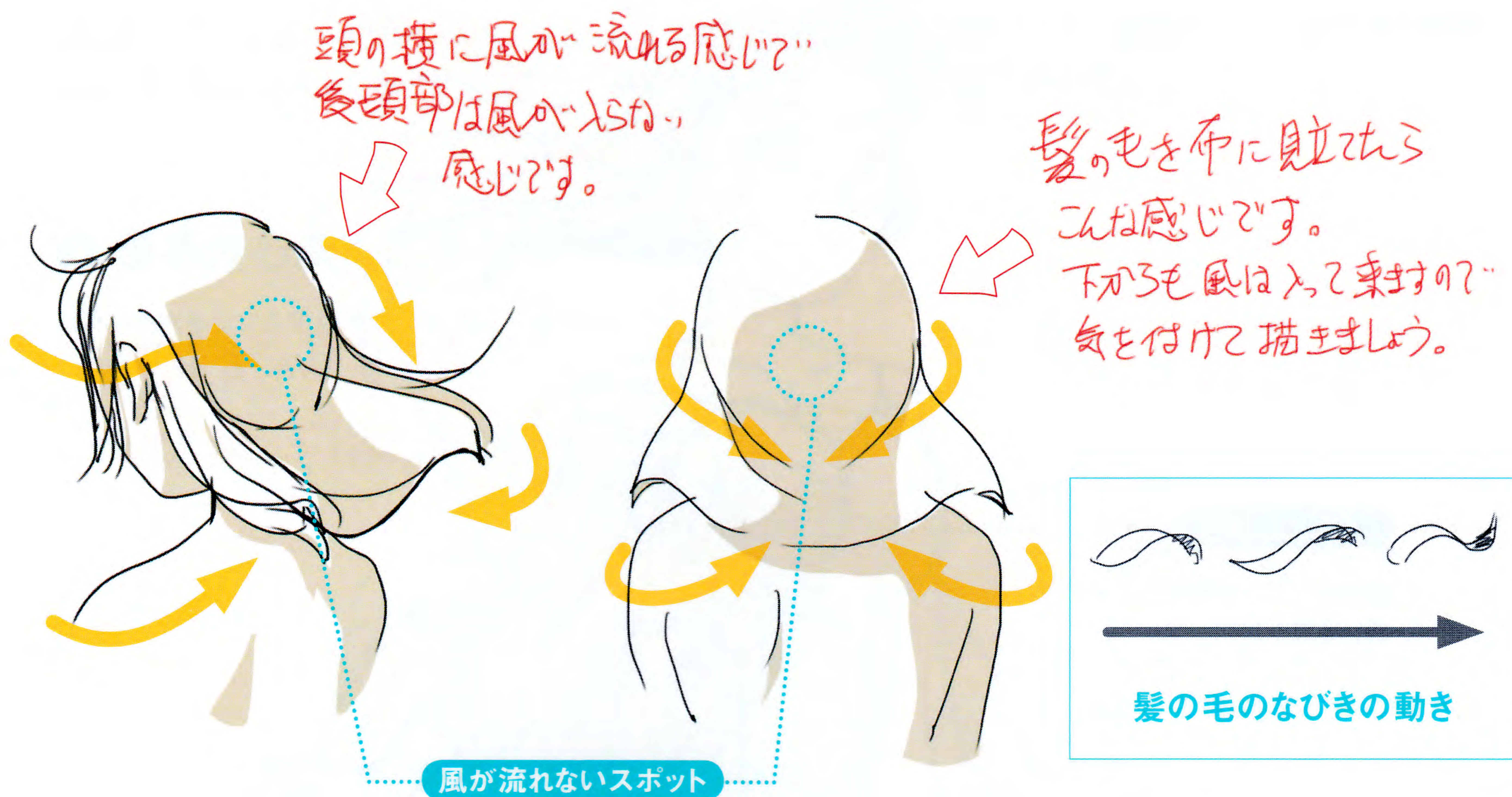
前風

髪の毛を布に見立てて風の流れを考える

髪の毛のなびきの描き方でとても大切になってくるのが、風の流れです。
少しわかりやすくするために、単純化してみました。

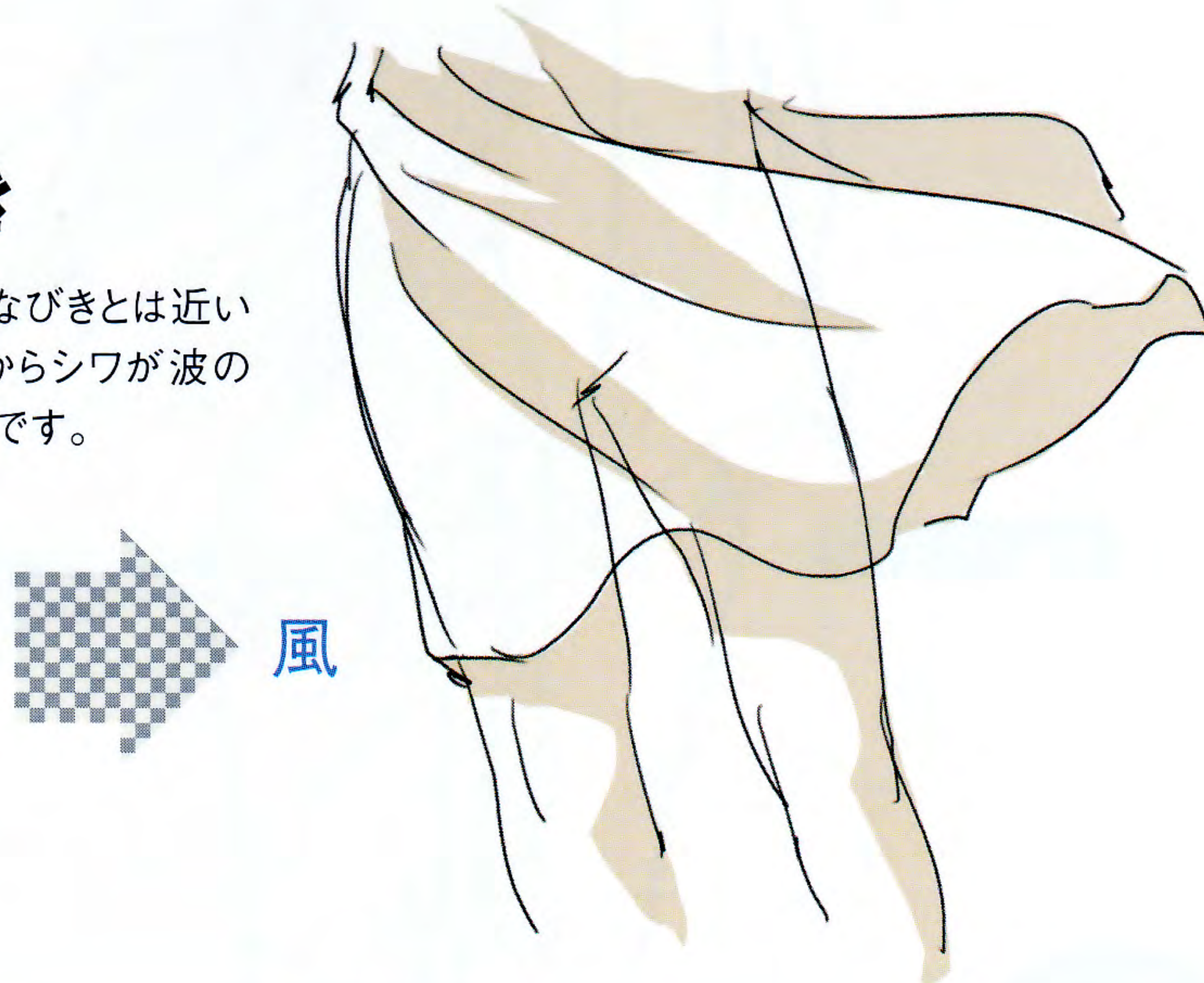
頭の横に風が流れる感じで
後頭部は風が入らない感じです。

髪の毛を布に見立てたら
こんな感じです。
下からも風は入って来ますので
気を付けて描きましょう。

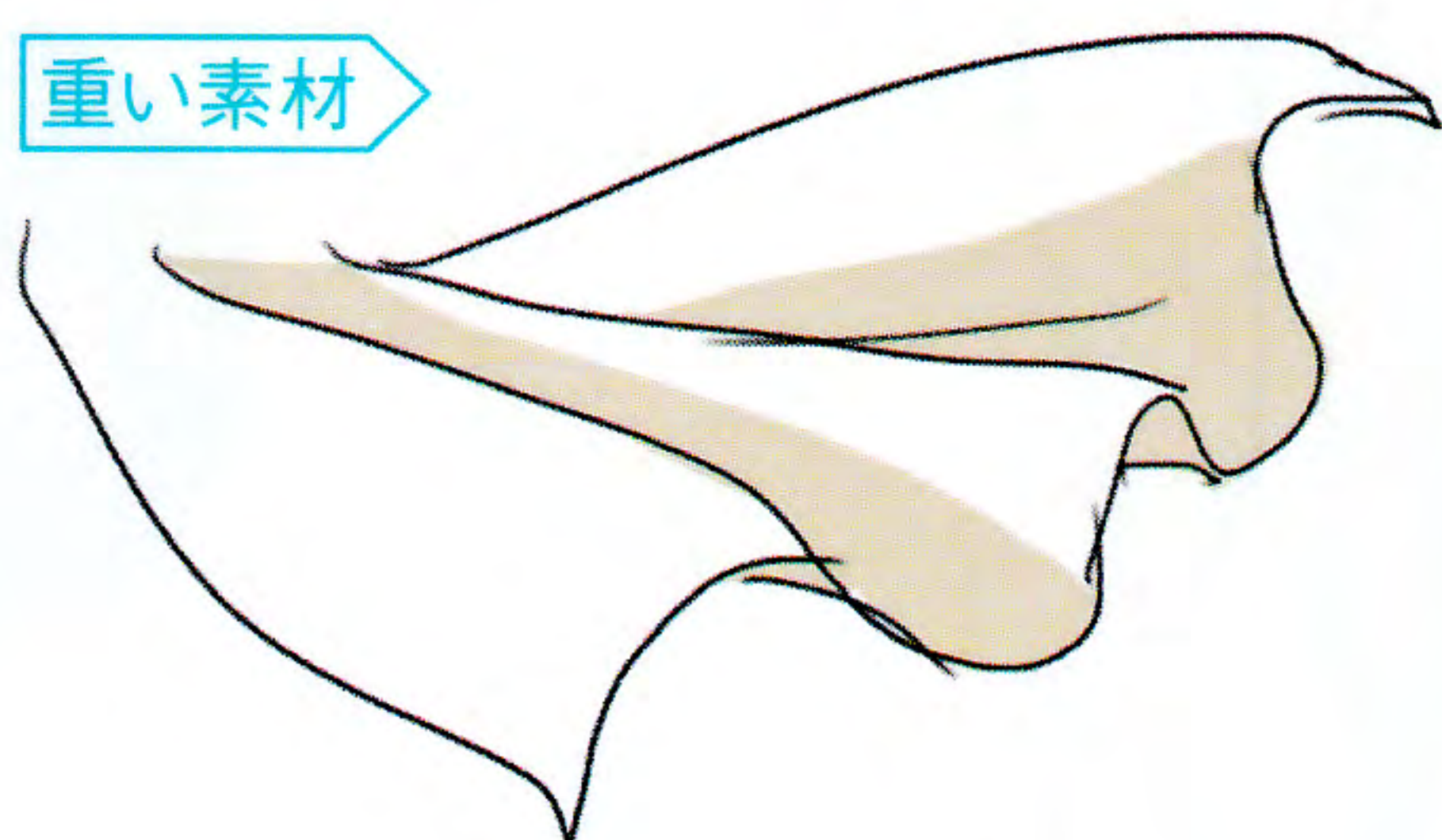
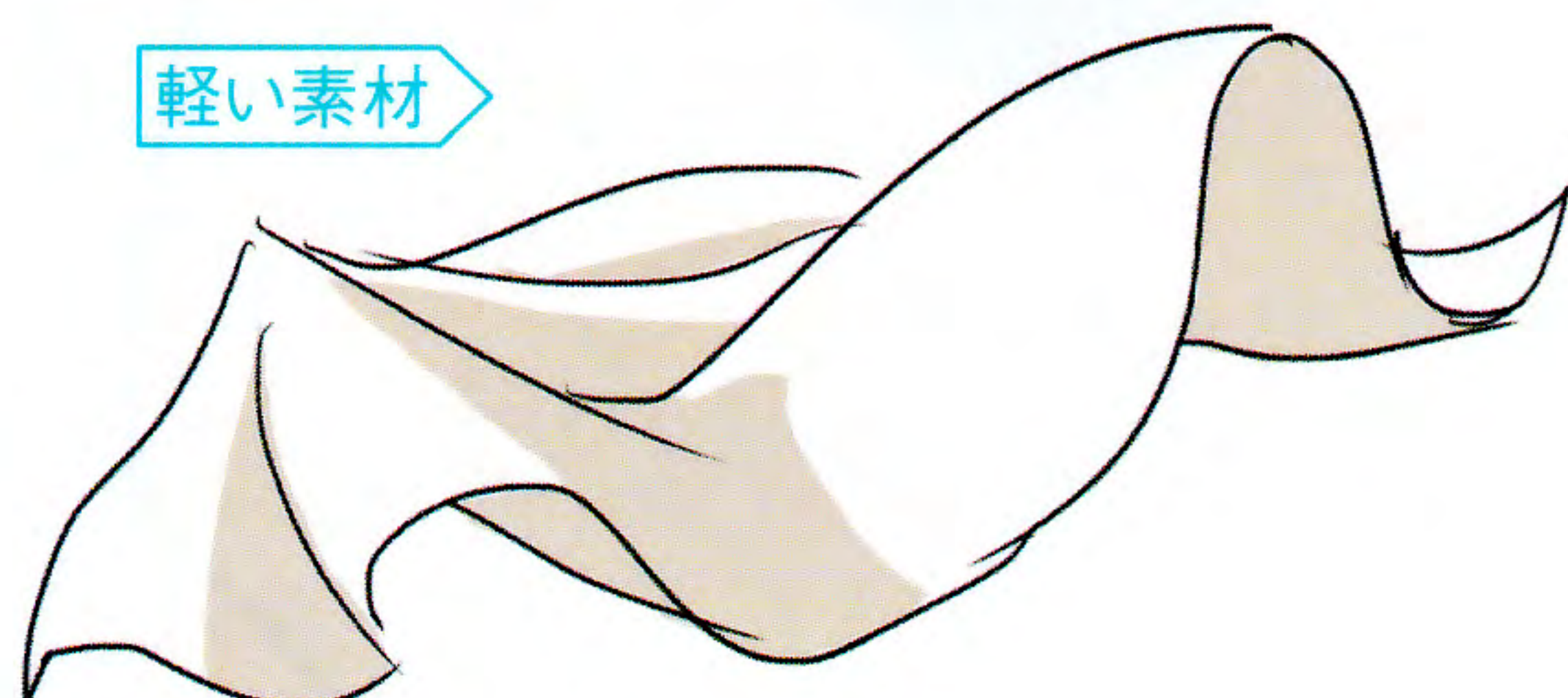
風が流れないスポット

髪の毛のなびきの動き

服のなびき

服のなびきと髪の毛のなびきとは近い感じですが、服は1点からシワが波のように広がっていく感じです。

風

服の素材による描き分け

服の素材と薄さによって、なびきの度合いは変わります。服の種類によって描き分けてください。

重い素材

軽い素材

服を描く時も風の流れを考える

髪の長さ、服の素材によってなびきは違ってきます。注意して描いてください。

髪の毛を少し短くするとこんな感じですかね。

服も、薄物、厚物でなびき度合いが変わりますので要注意です

風

風の抜け口

スカートも、身体との密着度によってなびき度合い変わります。

PART 1

02 重さを描く

重さは目には見えません。重さを描くコツは、キャラクターに「演じてもらう」ことです。重たい物を持つ→抱える、重た過ぎて持てない→抱えられないなど、キャラクターに演じてもらいましょう。

「重い」を描く

全体的に反った感じに描きましょう。重心は低い位置にあります。

表情は
自由ですが
ひきつった様な
キツイという
表情が
自然かもです。

ムリにでも
重たいカバンを
持とうとして
肩が上がった感じに。

少し上半身を
長く描いて
もいいかも
しれません。

重心

身体の
進行方向

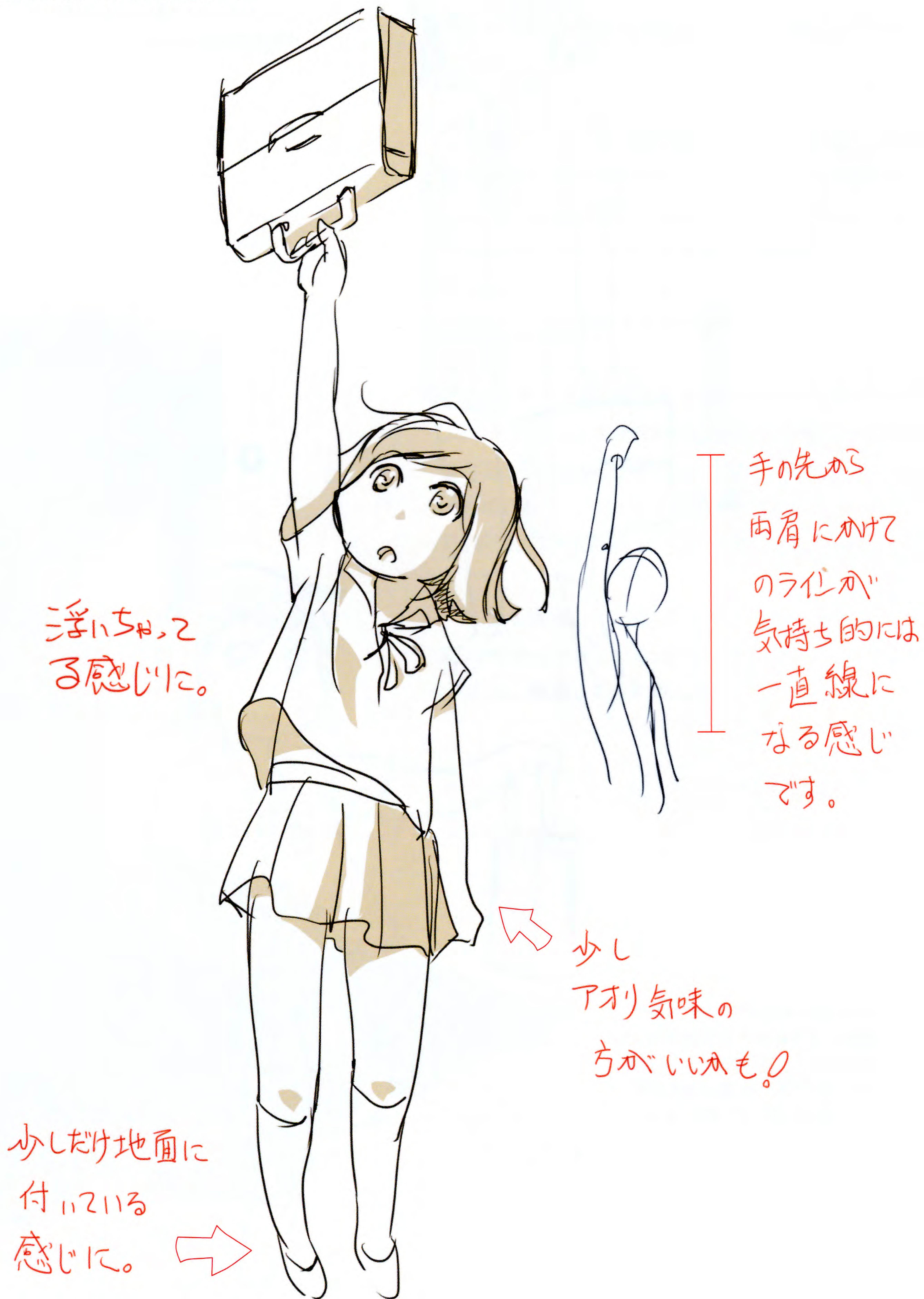
重心

重心は低くして
重たい物を持っている
表現を。

「軽い」を描く

重心はなく、ぶら下がっているようなイメージで考えましょう。
軽くて身体が浮いてしまう感じです。

「少し重い」を描く

少しでも重みを感じていますので、やや右肩を突っ張った感じにするといいでしょう。重心も右足でとると安定感が出ます。

右肩に少し負担がかかった感じですかね。

肩から真っ直ぐ腕が下がった感じで重さを分かりやすく。

重み

「少し軽い」を描く

身軽でいい感じです。

あまり重みを感じていませんので、重みによる身体の変化はほとんど見えません。身体のバランスは自由に描いていいと思いますので、思い通りに描いていきましょう。

身体は、重さに左右されず動きやすいです。

応用

重さと動き

カバンがひとりでに動くというシーンを、重さの表現に注意しながら描いてみましょう。

カバンが自ら左へ動こうとしています。

身体のバランスを崩して
おもわず一歩前に
出た感じですかね。

カバンが
動く方向

一応左足で
支えてますが
力がなく
安定感がない感じに。

カバンの動きに逆らって
踏ん張っている所です。

逆らっているので
頭が一番動きます。

カバンが
動く方向

重心

重心は右側に。

足下はしっかり開いて
踏ん張ってる表現を。

PART 1

03 浮遊と落下の描き分け

浮遊と落下、似てるようで実は全然違う表現です。「浮く」は重力に逆らっている状態、「落ちる」はまさに重力そのもの。物質は、加速して風を正面から受けながら落ちる点に注意しましょう。

頭の位置を上下入れ替える

人は頭がいちばん重いため、頭から落下するイメージがあります。また不安定感もあるため、頭を下にするだけで落ちているように見えます。

浮遊

頭が上にあると浮遊してる様に見えます。

同じ絵を上下変えただけ。

頭が下にあると落下してる様に見えます。

落下

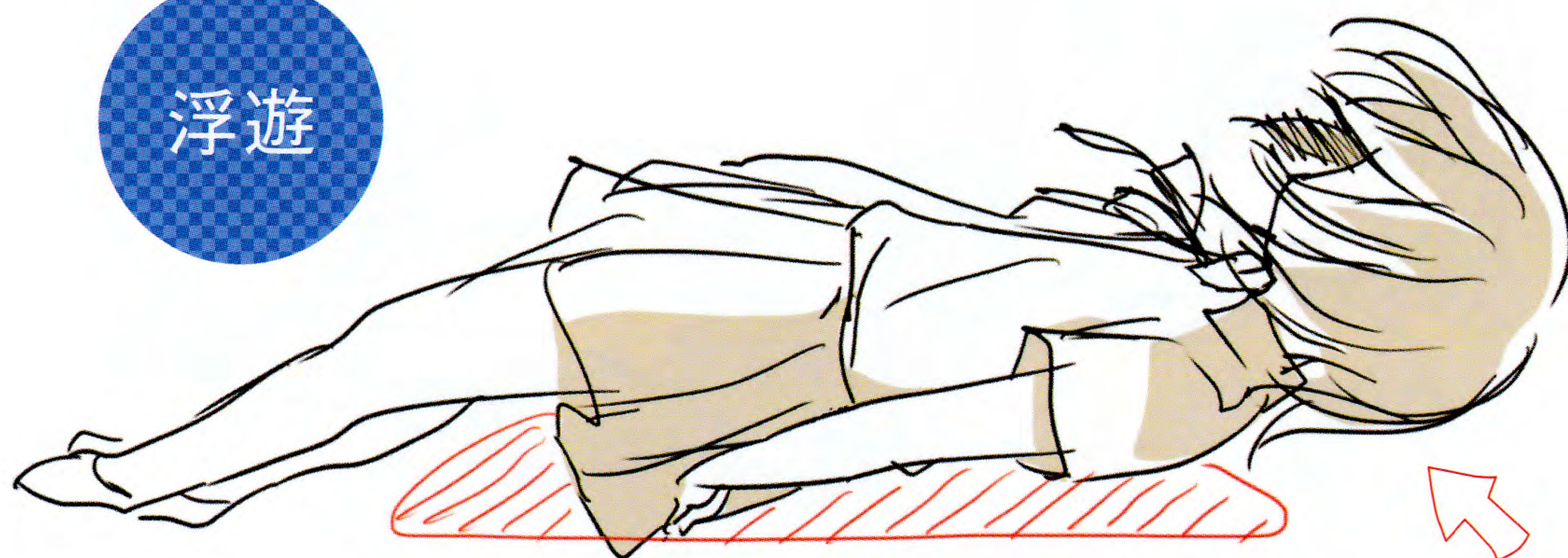
横向きで描くと浮遊と落下のどちらにも利用できて便利です。ただし平面的になり過ぎるので、その点を考慮して描きましょう。

身体を少しずつ下に傾ける

同じく横向きですが、今度は浮遊している身体を少しずつ傾けて落下させてみましょう。

浮遊

1

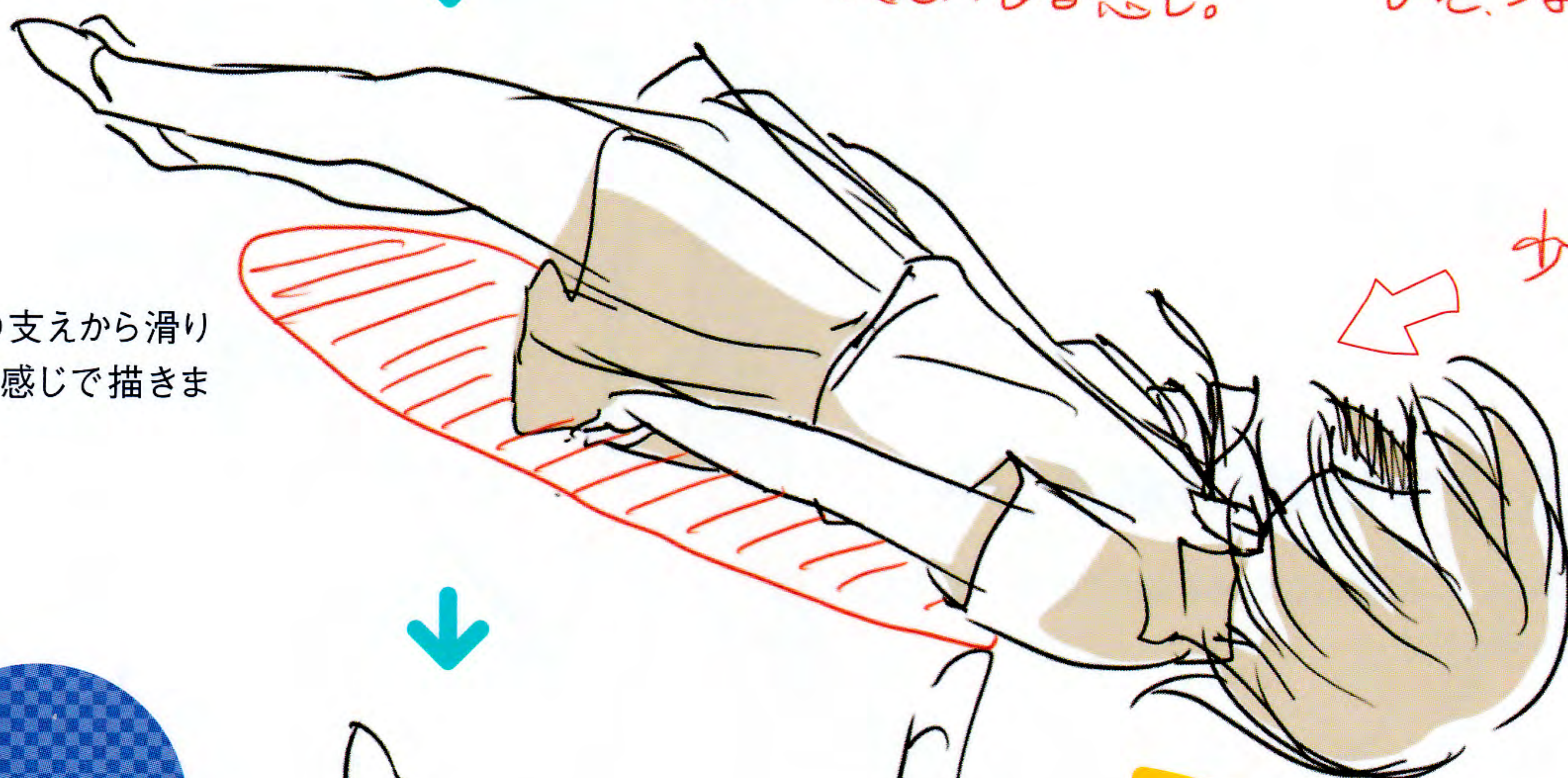
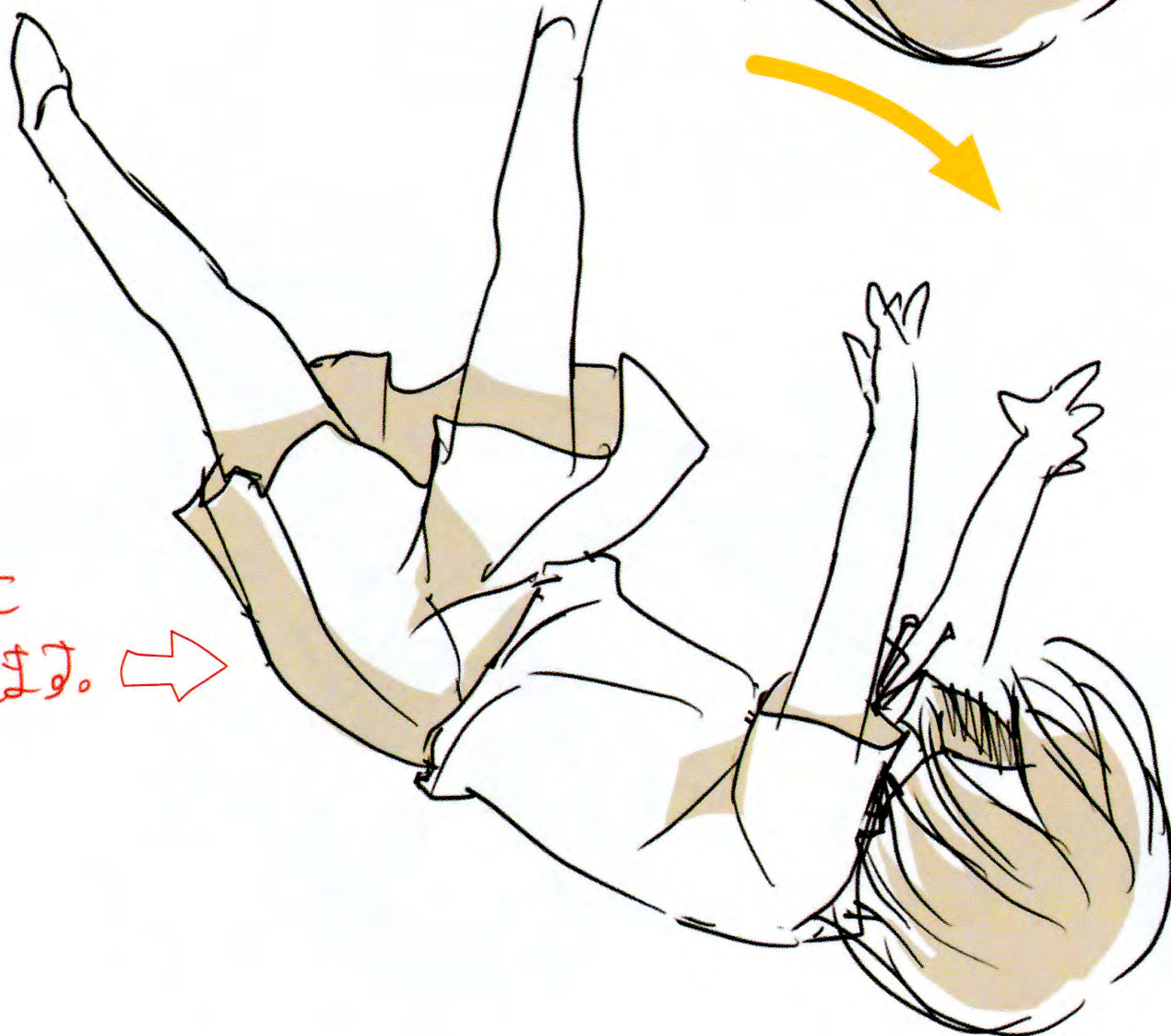
ここに空気の支えがある感じ。

この状態では、まだ浮遊です。

空気の支えから滑り落ちる感じで描きましょう。

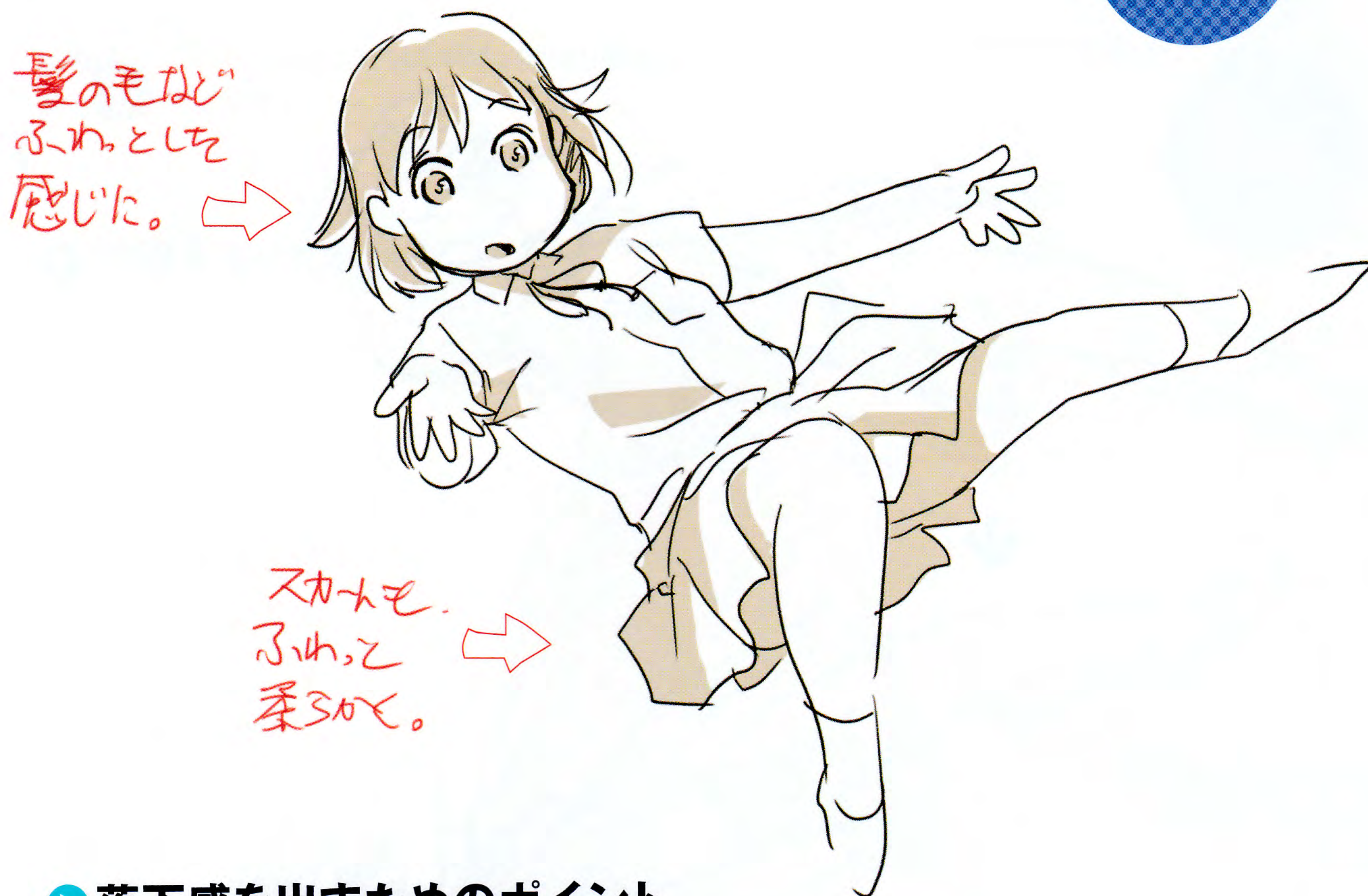
少し傾けただけで落下しかけてる様に見えます。

2

落下

完全に落下してます。

3

浮遊感を出すためのポイント

無重力感を出すためにあお向けの場合は少し身体を反った感じに、
うつ伏せの場合は少し前屈みに描くのがポイントです。

落下感を出すためのポイント

基本は、頭は下向きにし衣服のなびきを描くことで、落下している
状況を見せることができます。

少しリアルな表現

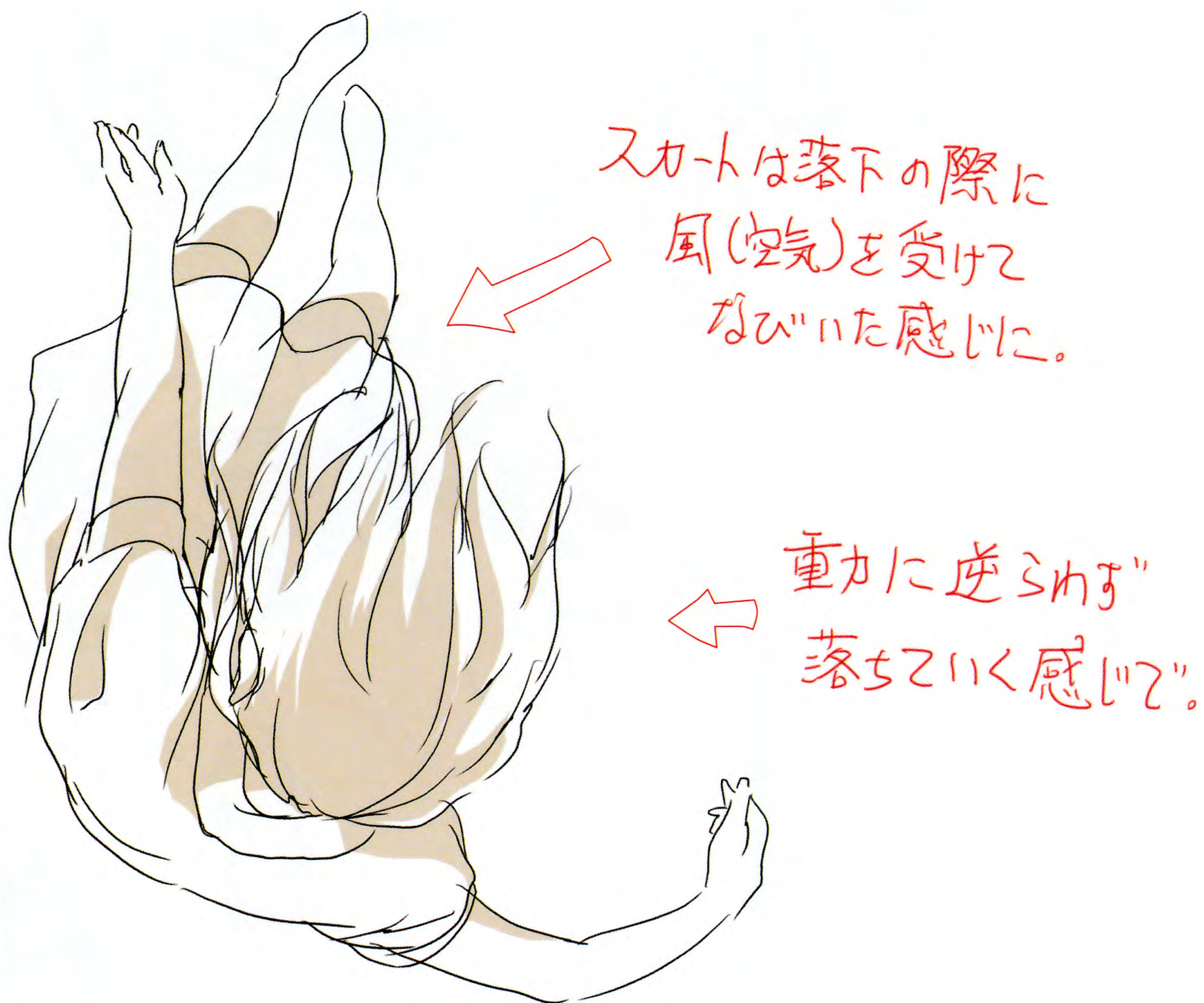
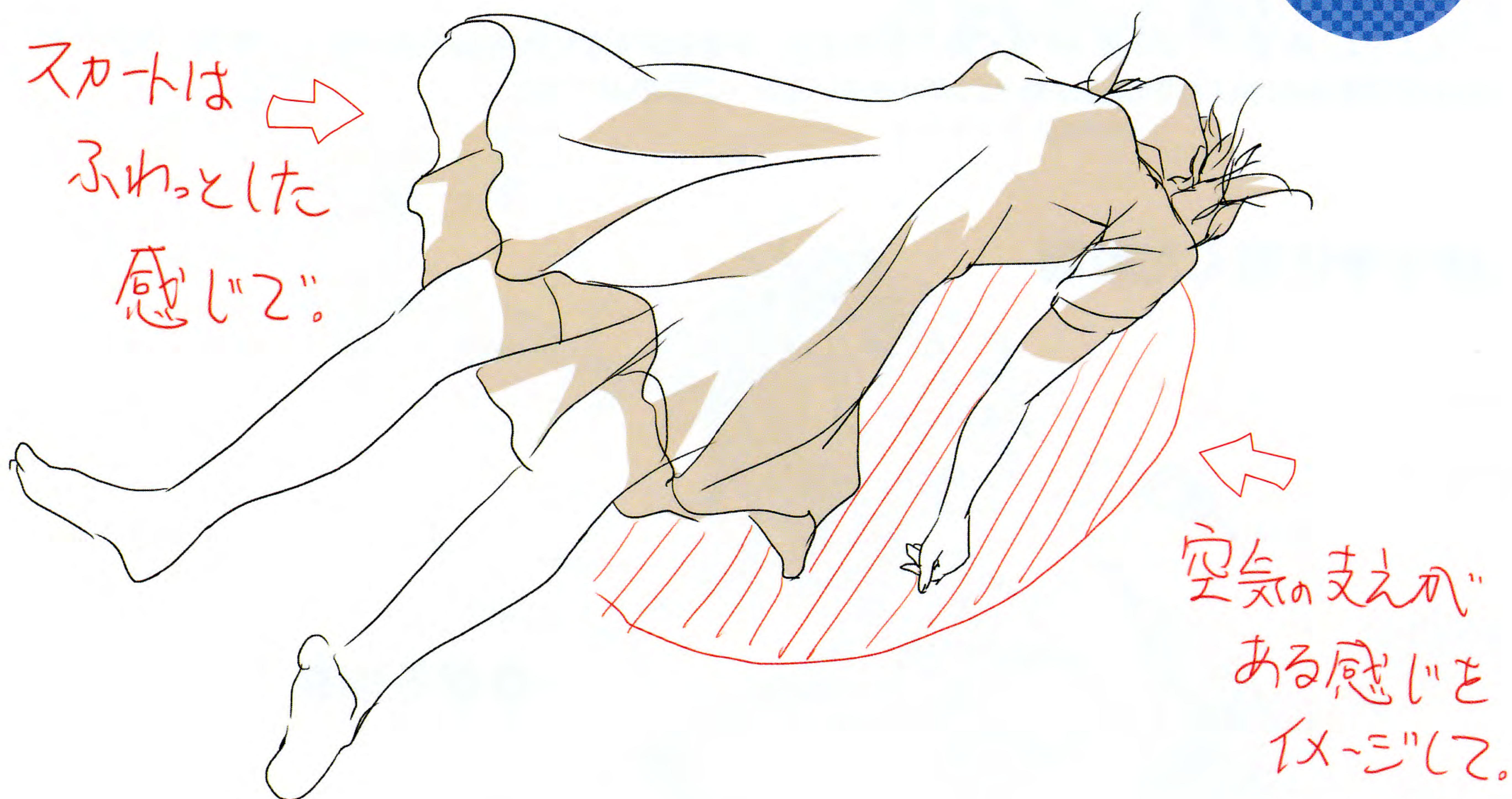
浮遊

スカートはふわっとした感じで。

空気の支えがある感じをイメージして。

落下

スカートは落下の際に風(空気)を受けてなびいた感じに。

重力に逆らわず落ちていく感じで。

PART 1

04 躍動感あるジャンプ

ジャンプは、全身のバネを使って高く飛ぶ動作です。動きを表すなら身体が空中に飛んだ瞬間、浮いた状態を表すなら空中にある状態が最もわかりやすいジャンプの表現です。

空中に飛んだ瞬間

髪の毛もふわっと!

身体を反らして躍動感を!

身体を反らしても空中なのでこの位です。

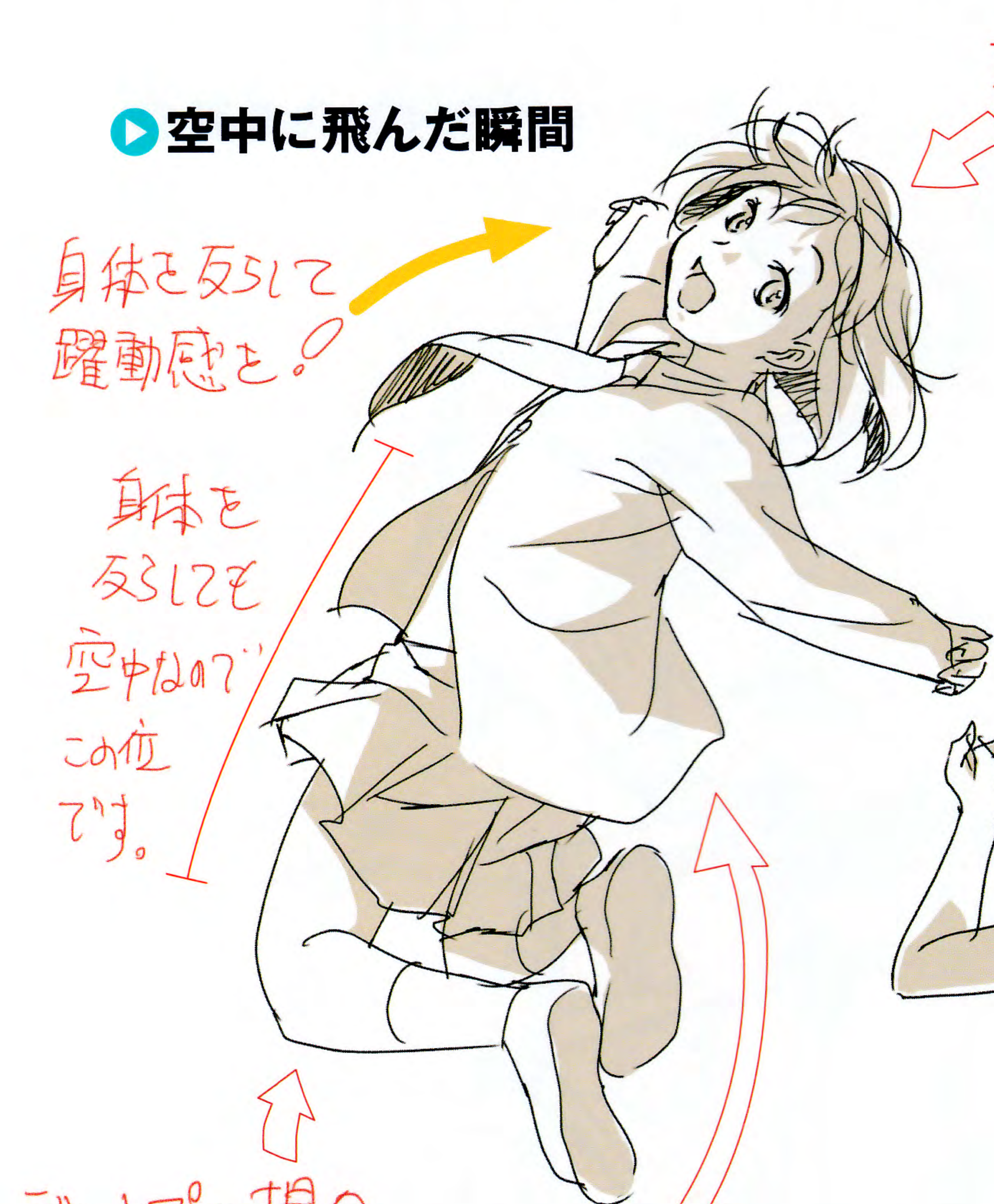
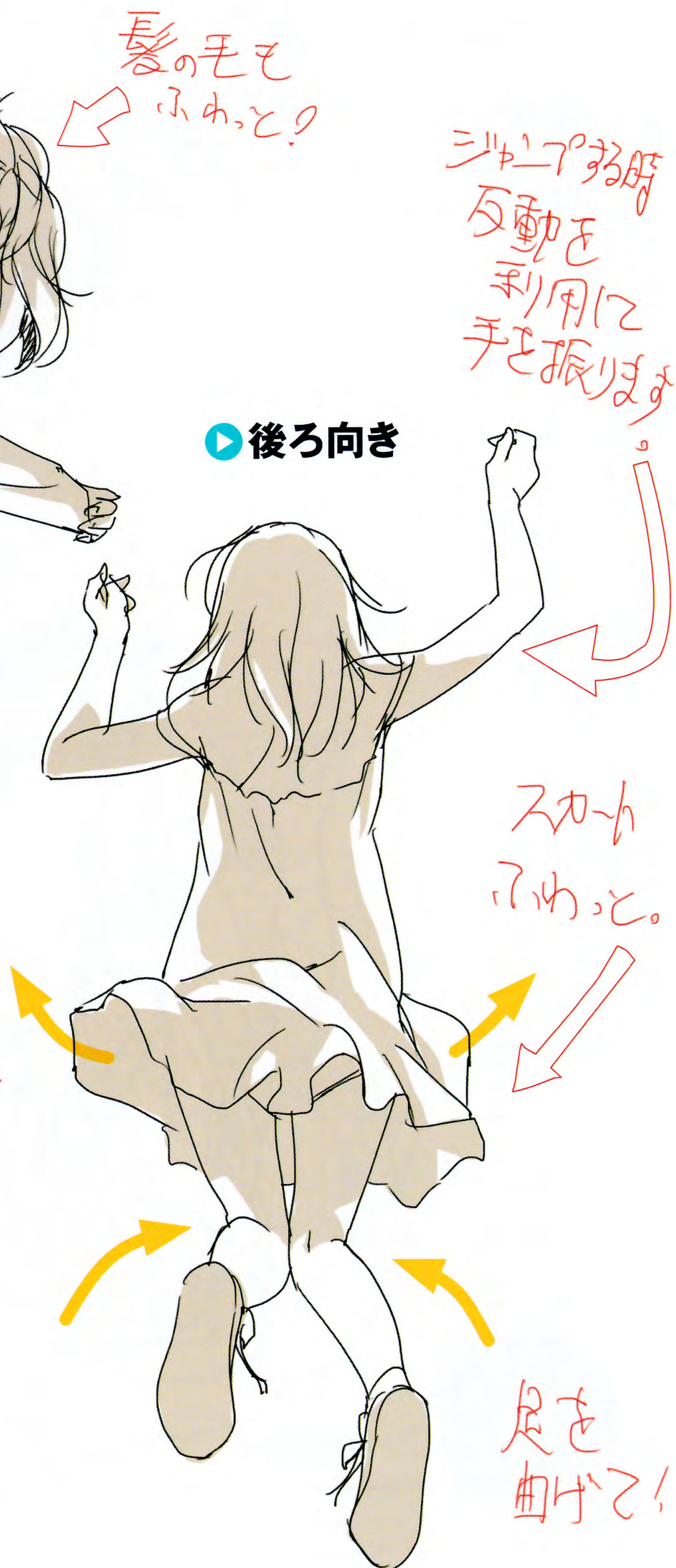
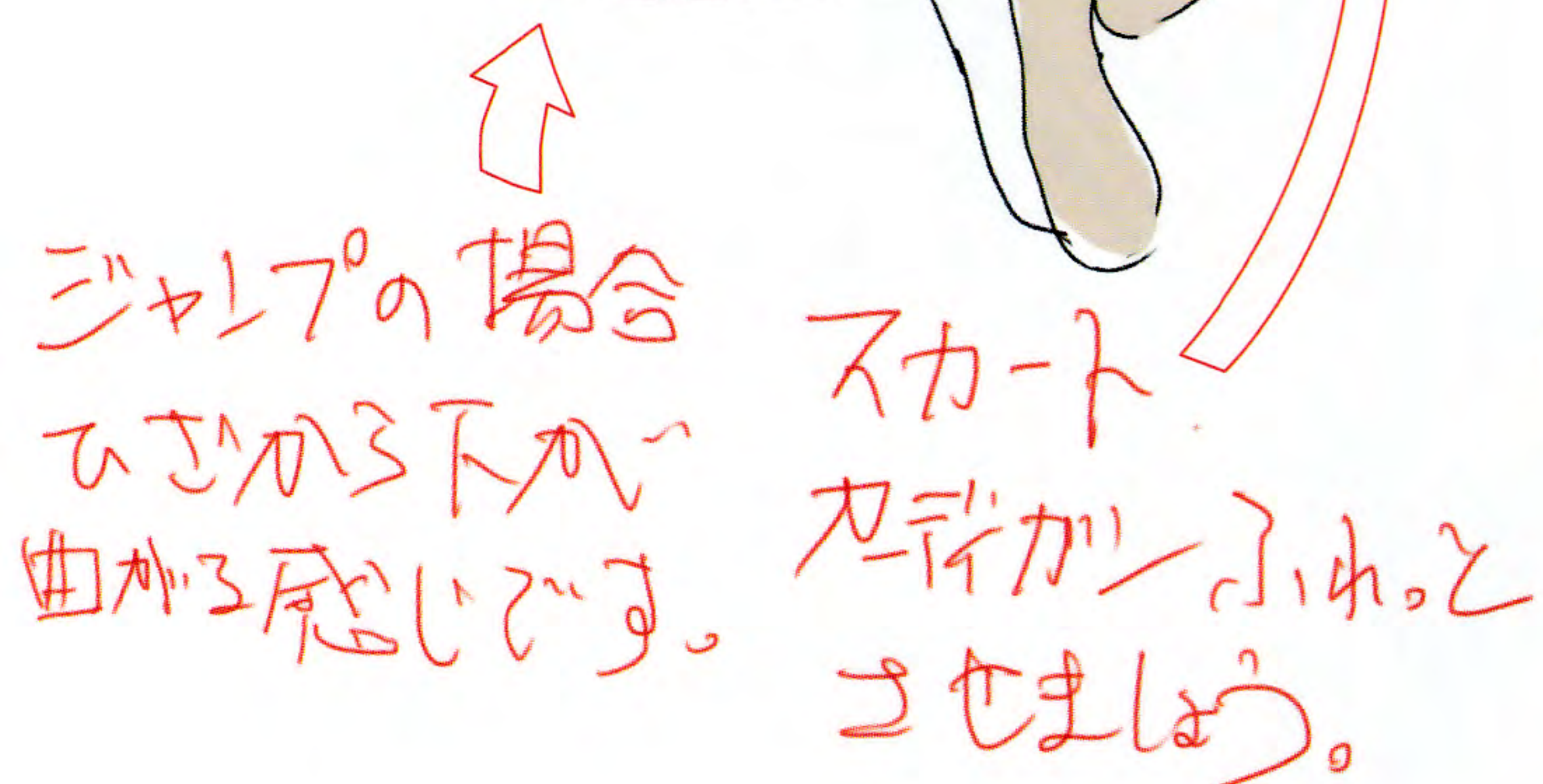
ジャンプの場合ひざから下が曲がる感じです。

スカートカーディガンふわっとさせましょう。

後ろ向き

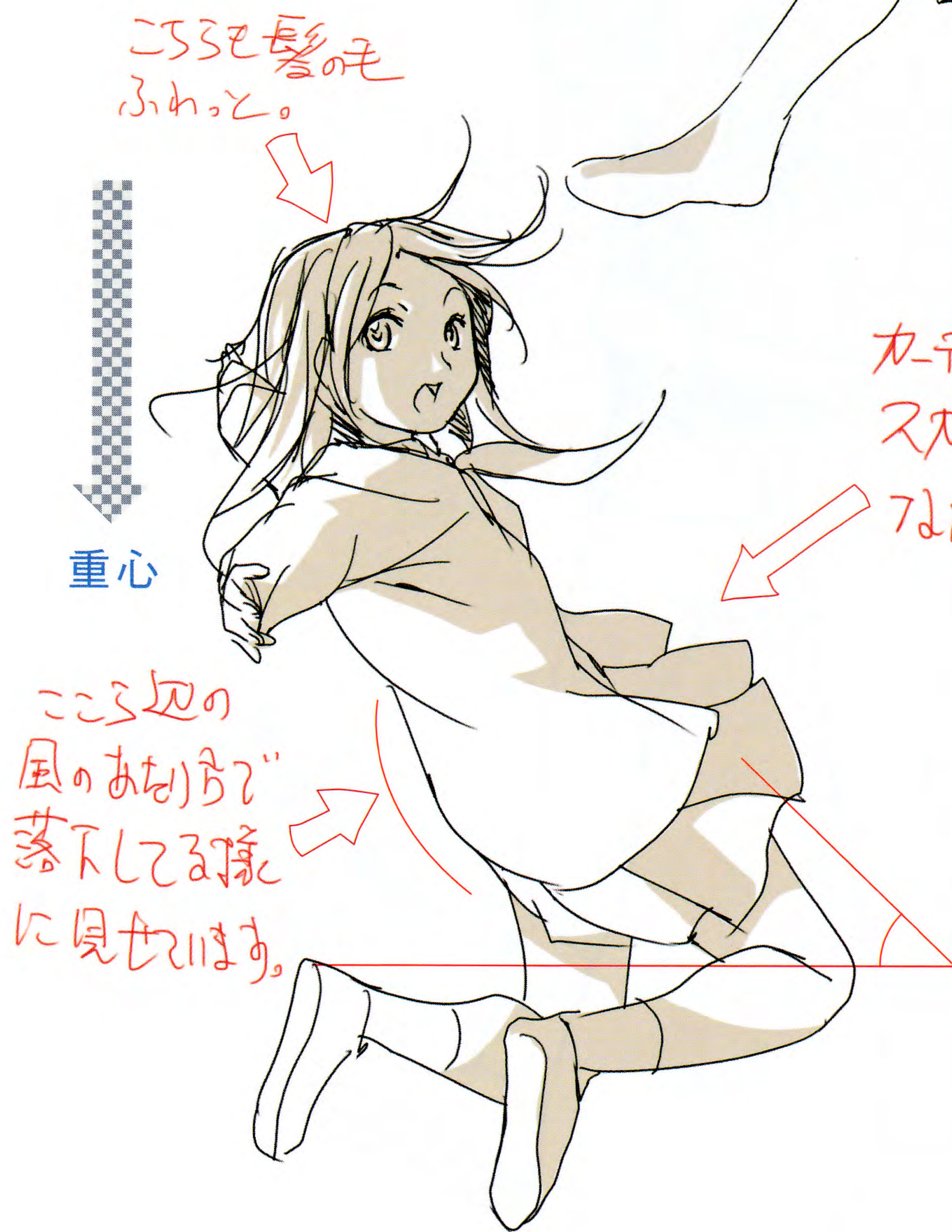
ジャンプする時反動を利用して手を振ります。

スカートふわっと。

足を曲げて!

ジャンプの頂点

これから落下モードに入りそうな所です。個人的には、ジャンプして頂点まで上り落下に入る瞬間がいちばんジャンプらしいと思います。

落下モードに入った所

異なる動きを入れることで、ワンパターンにならないようにしましょう。

ひざから下を平面にし、上半身を立たせることで落下度がアップします。

PART 1

05 自然な歩きを描く

「歩き」は、倒れそうになった身体を、最初に重心のあった足とは反対側の足を踏み出すことで前に進ませる一連の動作です。いろいろな歩きがありますので、描き分けてみましょう。

自然な動き

歩きは、振り子の原理で前に進みます。

手とかでマフラー押さえるなど表現を入れていきましょう。

まだ重心は
こちらにありますが

重心①

重心②

前に踏み出すと
こちらに重心が移ります。

心が弾んでいる時の歩き方

ワクワクした気持ちで足踏みし、軽くひざが上がった歩きです。

手もおもわず上がっちゃいます。

ゆれてます〜っ

足も軽い感じで自然に前に出る感じです。

PART 1
05
自然な歩きを描く

気持ちが落ち込んでいる時の歩き方

歩き方も状況によっていろいろ変わってきます。落ち込んでいる時は、ひざが上がらず小刻みな歩きになります。

叱られたのか
目は上目遣いに
肩落とし自信なさそうに
歩いています。

足は
重そうに
前に進まない
感じに。

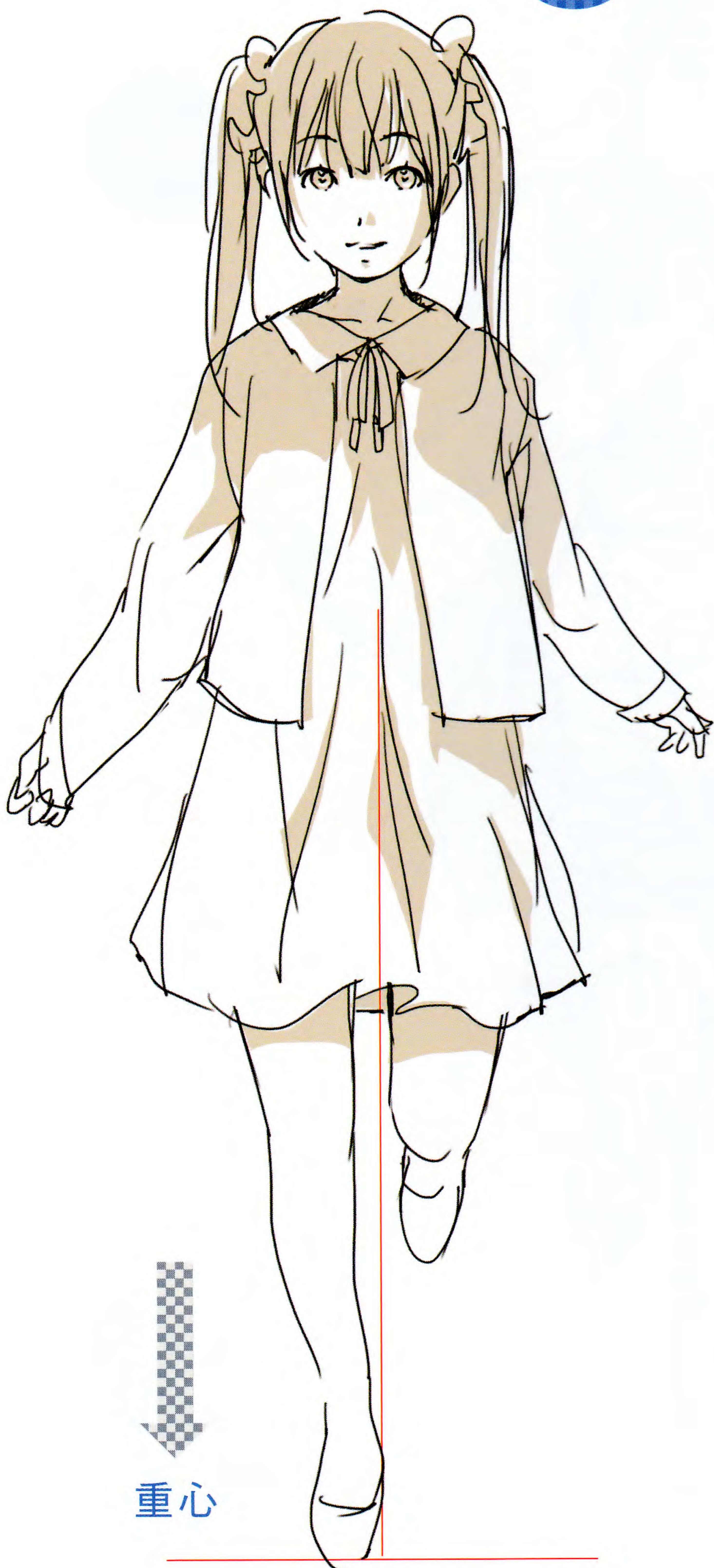
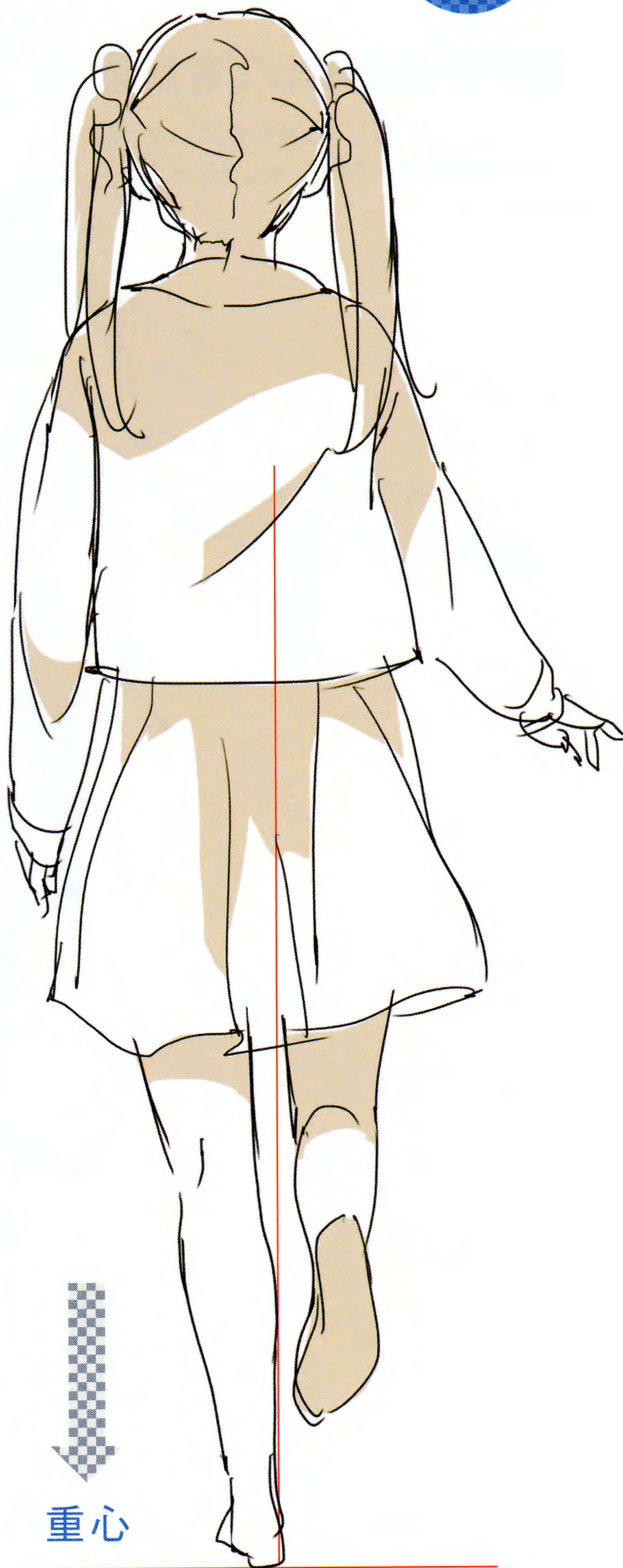
▶軽いステップの歩き

全体的に重みをもたせず、軽いはずんだ感じを意識して描くようにしましょう。スキップを踏んでいる様子を思い描くとわかりやすいかもしれません。

前

後

重心

重心

06 自然な走りを描く

自然な走りを描くには、単に走っている状態を描くのではなく、走っている人の感情を表現しなければなりません。「もうだめ〜苦しい」など、走っている時のことを思い出しながら描いてみましょう。

やや息切れしてきた走り

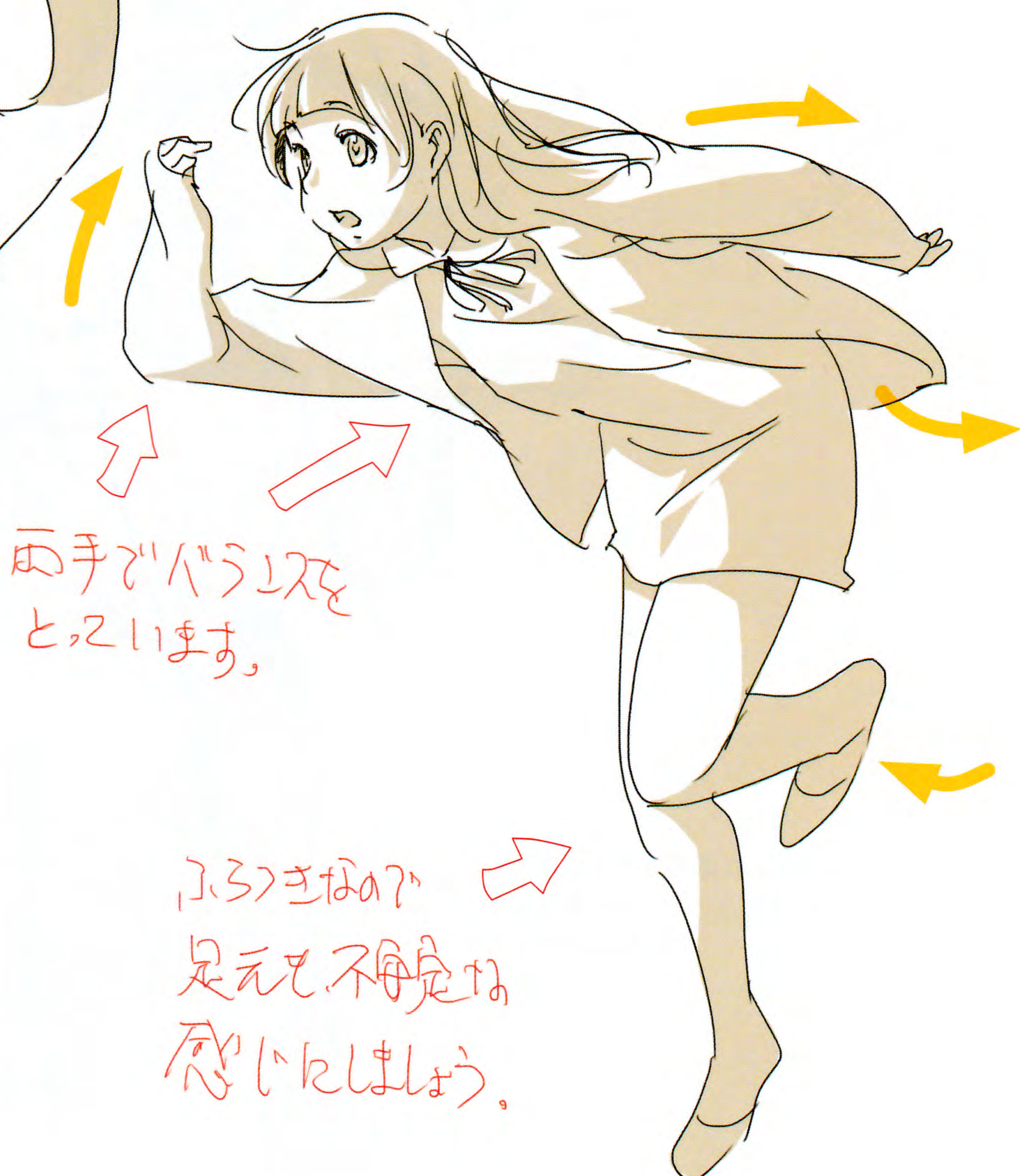
状況によっていろいろな走り方があります。これは普通の走りですが、少し息が上がってきた所です。

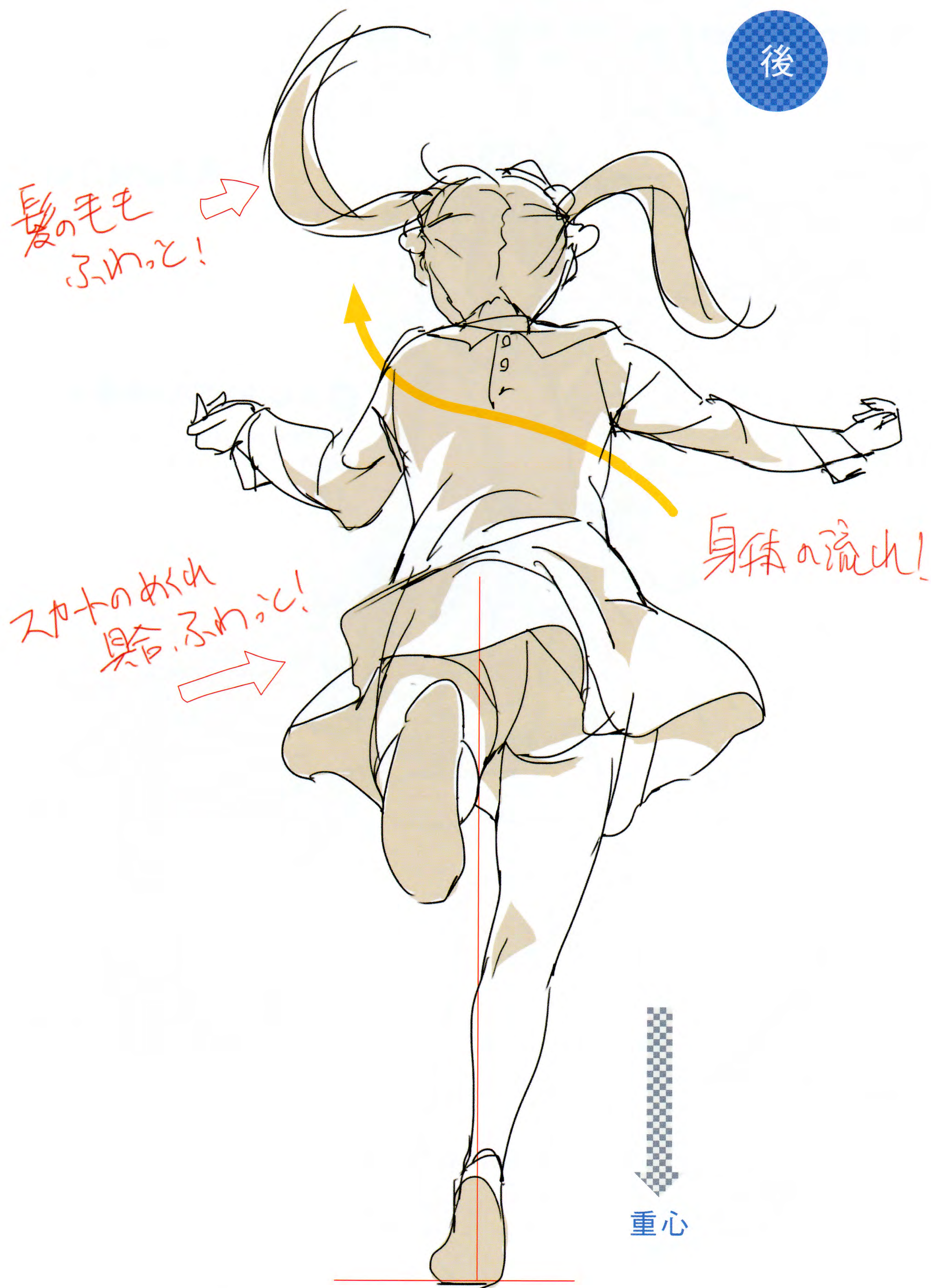
前

限界に近い走り

息も切れて辛い感じの走りです。

少しふらついた走り

気持ち前のめりに「おっと！」という感じの走りです。

走りの後ろ姿

身体の流れに注意し、スカートや髪の毛の動きにも工夫をしましょう。

物を持った走り

重心のとり方、身体やドレスの流れを描くことで、自然な動きが表現されます。

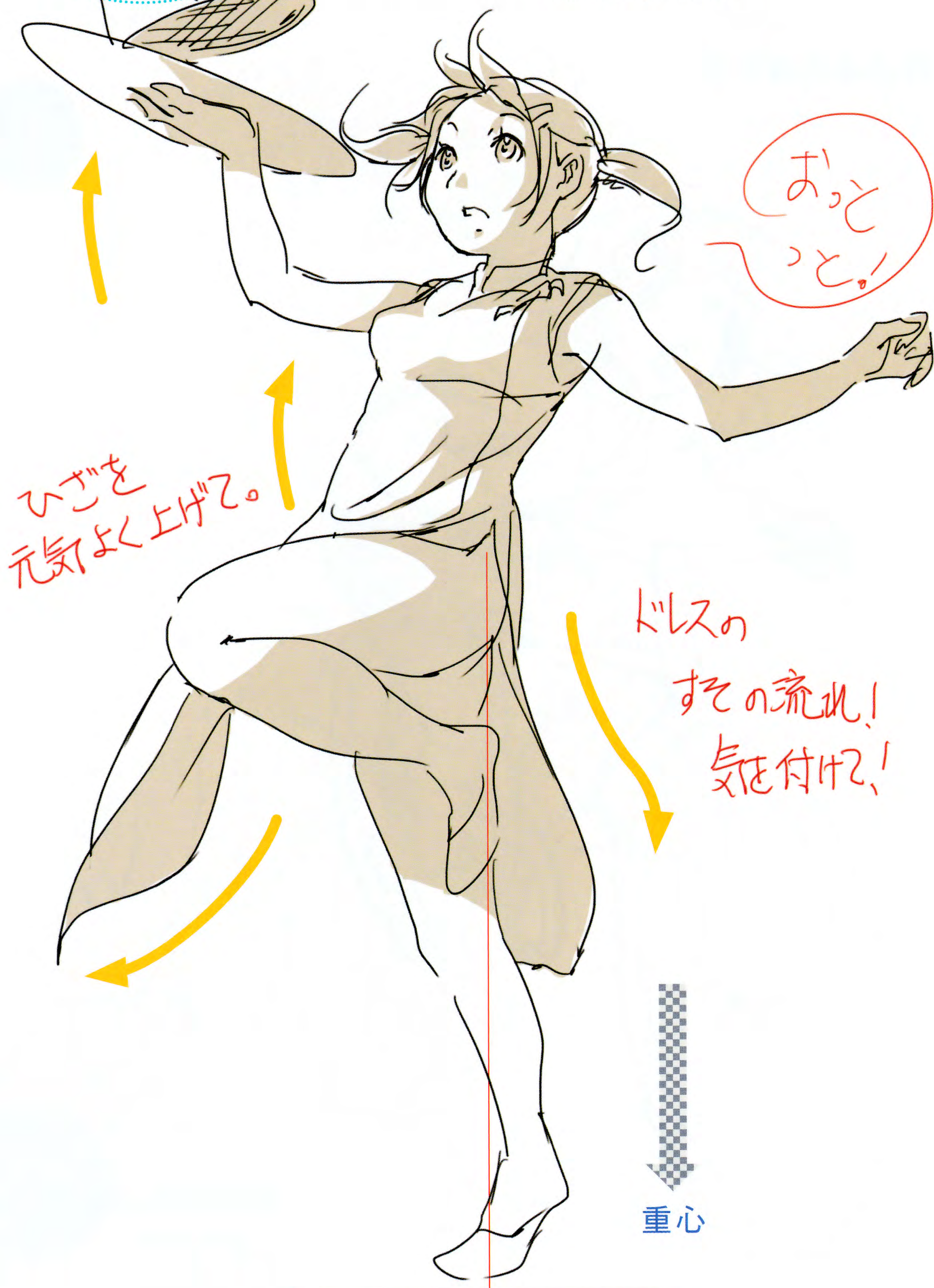
動きをより持たせるためギョウザも飛びます！

おっとっと。！

ひざを元気よく上げて。

ドレスのすその流れ！気を付けて！

重心

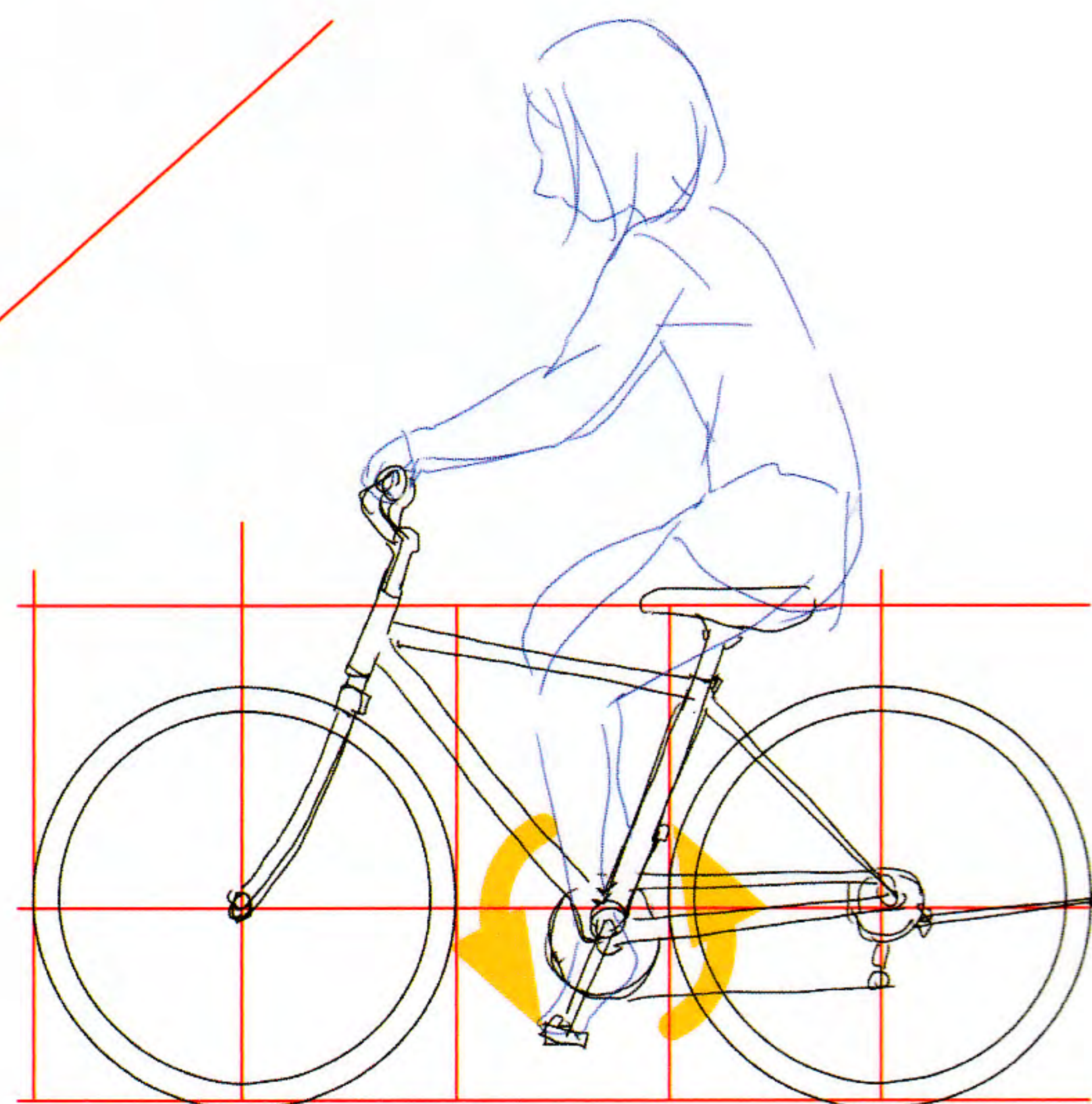
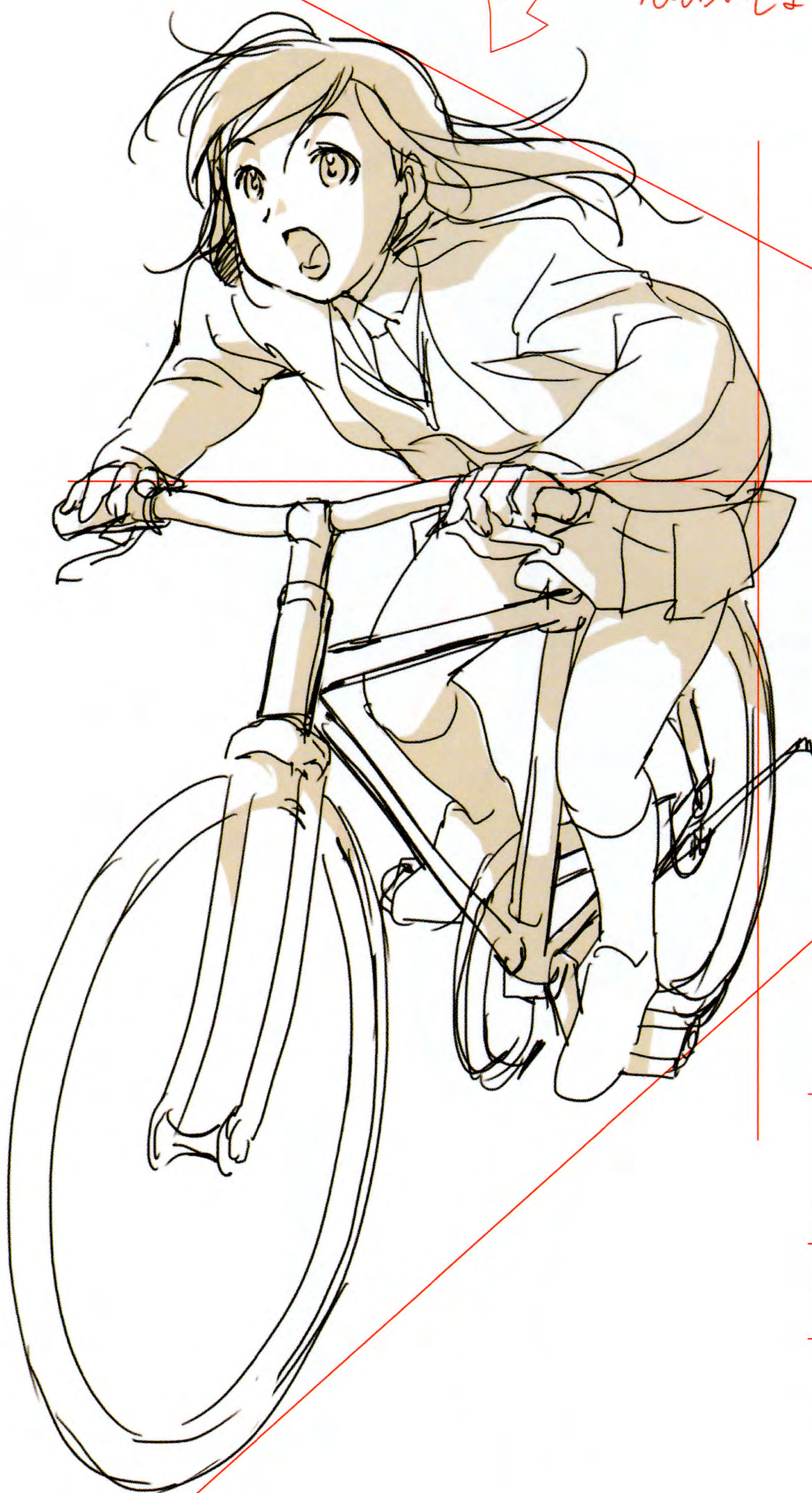
PART 1

07 上手な自転車の乗り方

自転車に乗った人物を描く時は、まず先に自転車を描き、次に自転車に合わせて人物を描きます。自転車は、前もって人物を入れたときのことを考えて描きましょう。

基本の描き方

パースを考えて描きましょう。

走っている時は、髪の毛、服など なびかせましょう。

前

自転車の乗る人物の描き方の基本

まずは自転車を考え、人物はあとで描きます。足を描くときは、ペダルの付け根を軸に回転することを忘れずに。

後

基本の描き方（後ろ向き）

後ろ向きもやはり自転車のアタリを先にとります。人物はあとから描きますが、頭の位置などを最初に決めてから自転車を描きましょう。

少しパースを効かせたらかっこいいと思います。

応用

臨場感を出す

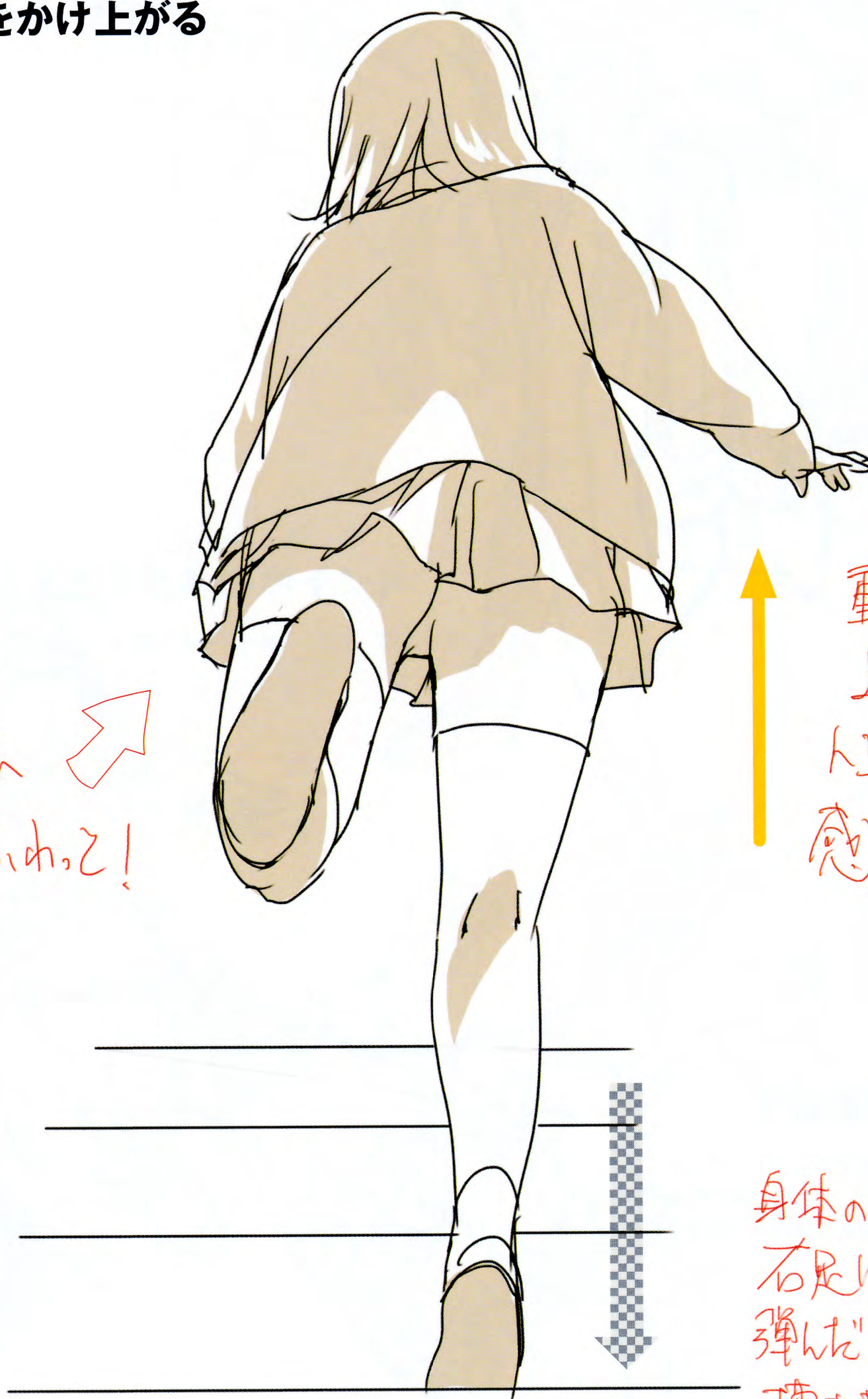
スピード感を出すために、アングルと画角を変えてみました。同じ絵でも少し変えるだけで臨場感が出ませんか？

少し広角にしてみました。

PART 1

08 上手な階段の上り方・下り方

階段を上り下りする時に大切なのは、やはり重心のバランスです。バランスがうまく描ければ、自然な感じを出すことができます。

階段をかけ上がる

階段を上る

身体のバランスを大切にしましょう。
身体の重心の動きを考えて描きます。

目線は上前方で。

少し前に倒れそうな位がいいかも。
後ろに倒れそうなのは、絶体NG。

重心

頭は下向いて足元を確認!

手でバランスとって。

重心

階段を下りる

階段を下りる時もやはりバランスが大事です。
前に倒し過ぎて落ちそうにならないようにしましょう。

PART 1

09 上手な振り向き方

「振り向き」は、目→頭→首→肩→腰→足という流れで動いて行きます。回転をかけた動きを描くことで、自然な振り向きの動作が描けます。動きの流れを考えて描くようにしましょう。

立ち姿勢での振り向き

1

2

えっ⁉

動きに柔らかさを持たせるため、ひざを曲げる等考えながら描きましょう。

3

この段階では、上半身（頭・肩・腰ぐらいまで）は正面近くまで動いたように描きます。

一方、足は左向きにして動きの遅れを表現します。

すわり姿勢での振り向き

頭を下げ
勉強の真っ最中!

友達から
名前を呼ばれ
○○っ!!
気付き、

1

2

3

①頭がいちばんに
動きます。

②肩も少し動きます。

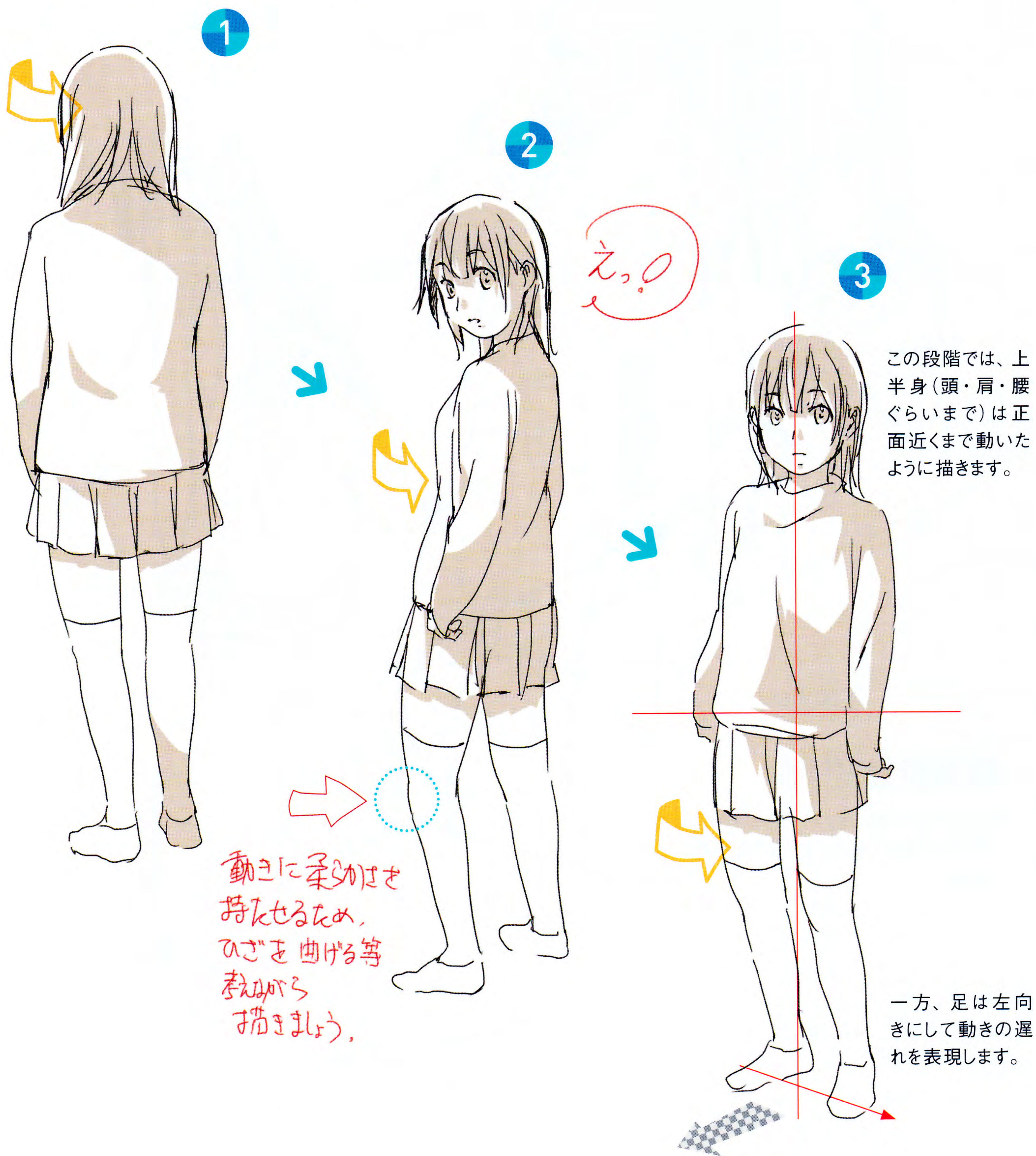
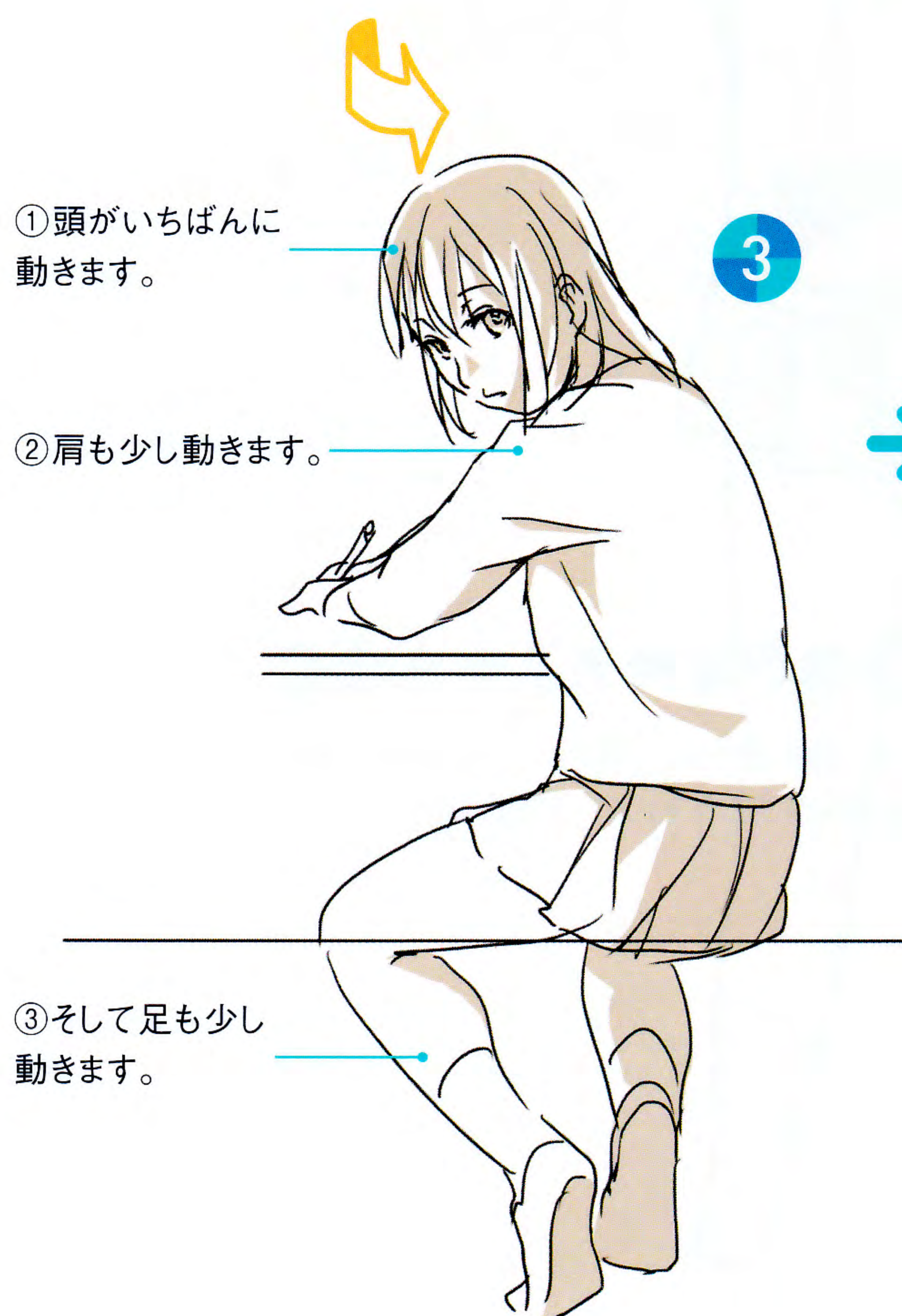
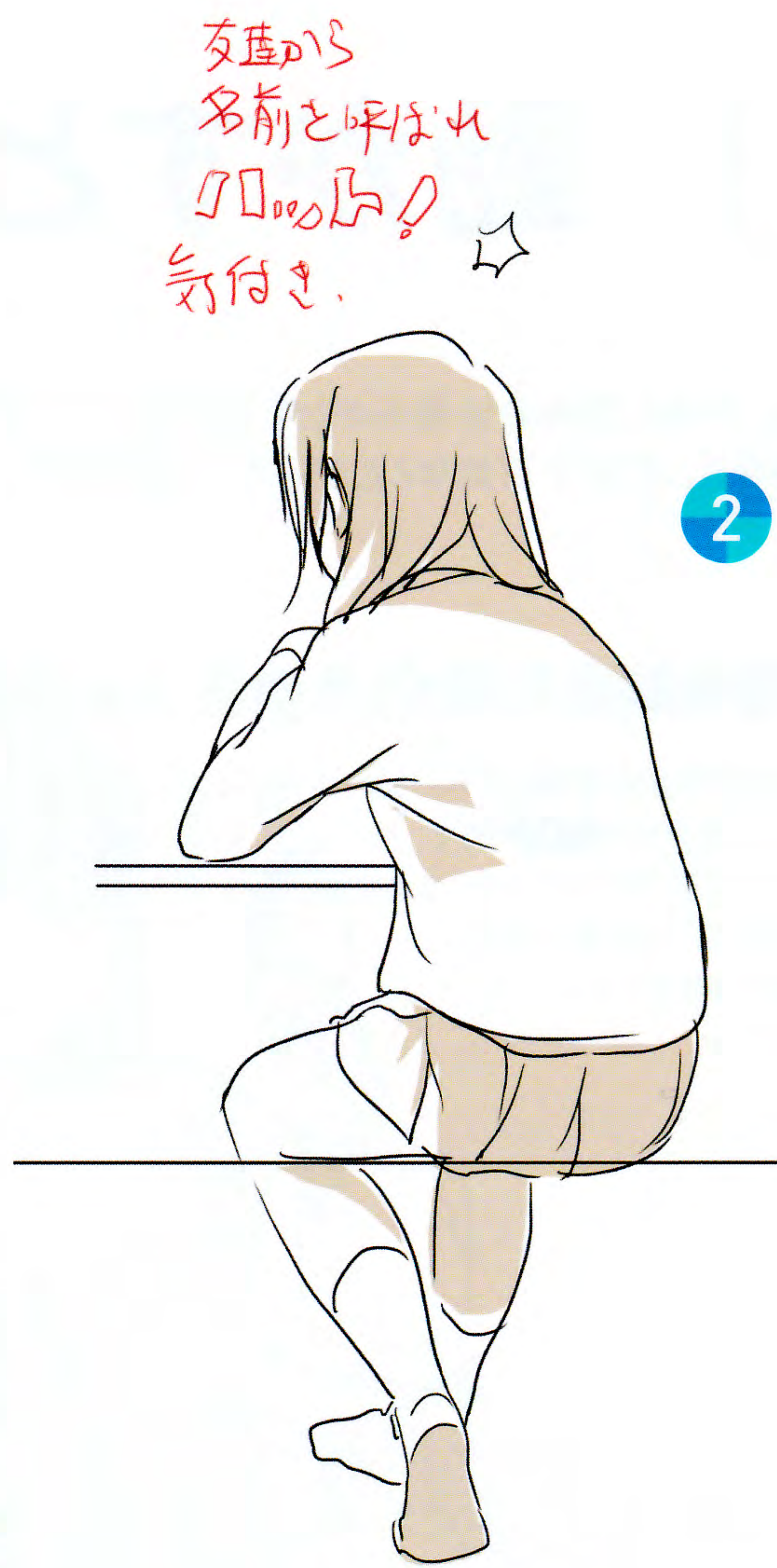
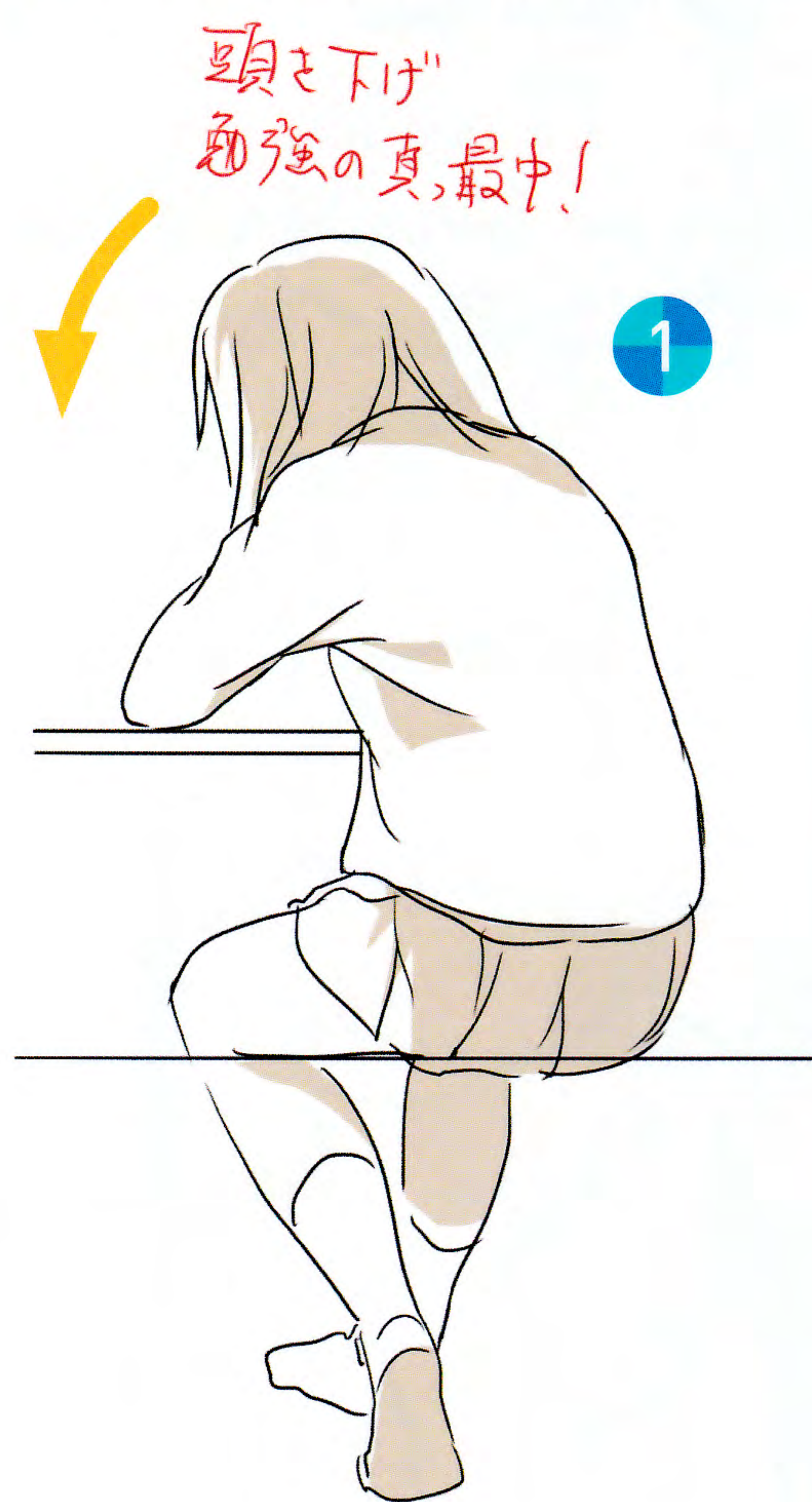
③そして足も少し
動きます。

4

身体はひねって
横に回ります。

全体に後ろに
移動します。

足も回ってます。

PART 1

10 動かすということ

動きには、骨格と筋肉の仕組みがとても関係しています。身体の曲がる方向・曲がらない方向、身体の伸びる限界など、可能不可能なことがいろいろあります。

自然な動きを描く

骨格と筋肉の動きを意識して描きましょう。ざっくり骨組みを描きましたので参考にしてください。わざとらしい動きにならないよう気をつけましょう。

胸部は少し後ろに反ります。

ひじが一番手前に出る感じです。

こんな立ちポーズでも直線のアタリ線はやめましょう。自然な動きが死んでしまいますよ。

曲線を使って柔らかい流れを。

腰で立たせて安定感を。

手を上げる

箱人間を描いて身体のラフを起こしている人も多いと思いますが、人はひし形にも変形します。一部分が変形するのではなく身体全体を通して変形しますので、そこを意識して描いていくことが重要です。箱人間に頼り過ぎると動きが硬くなってしまいますので気をつけましょう。

身体をひねる

服を描く前の骨組み

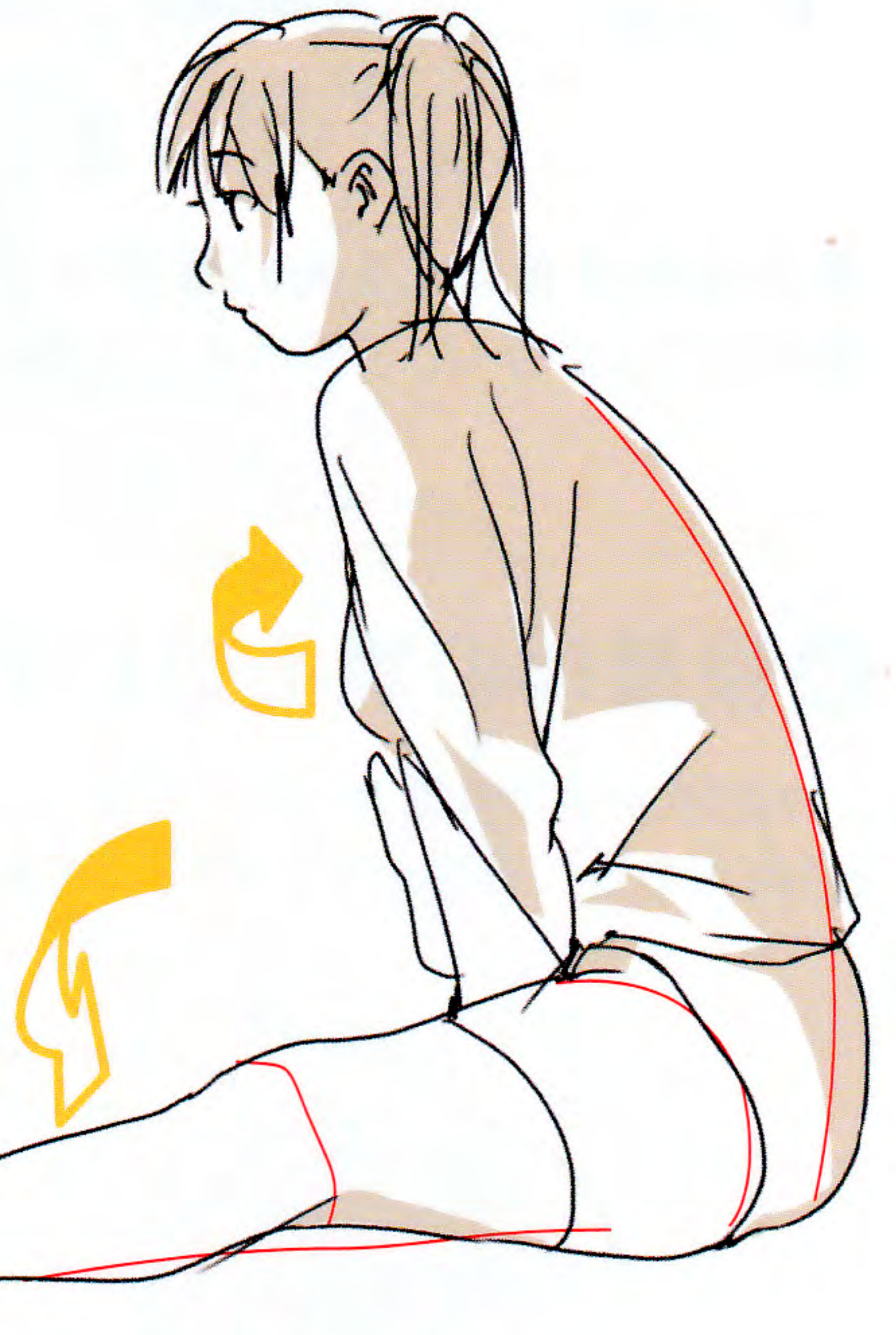
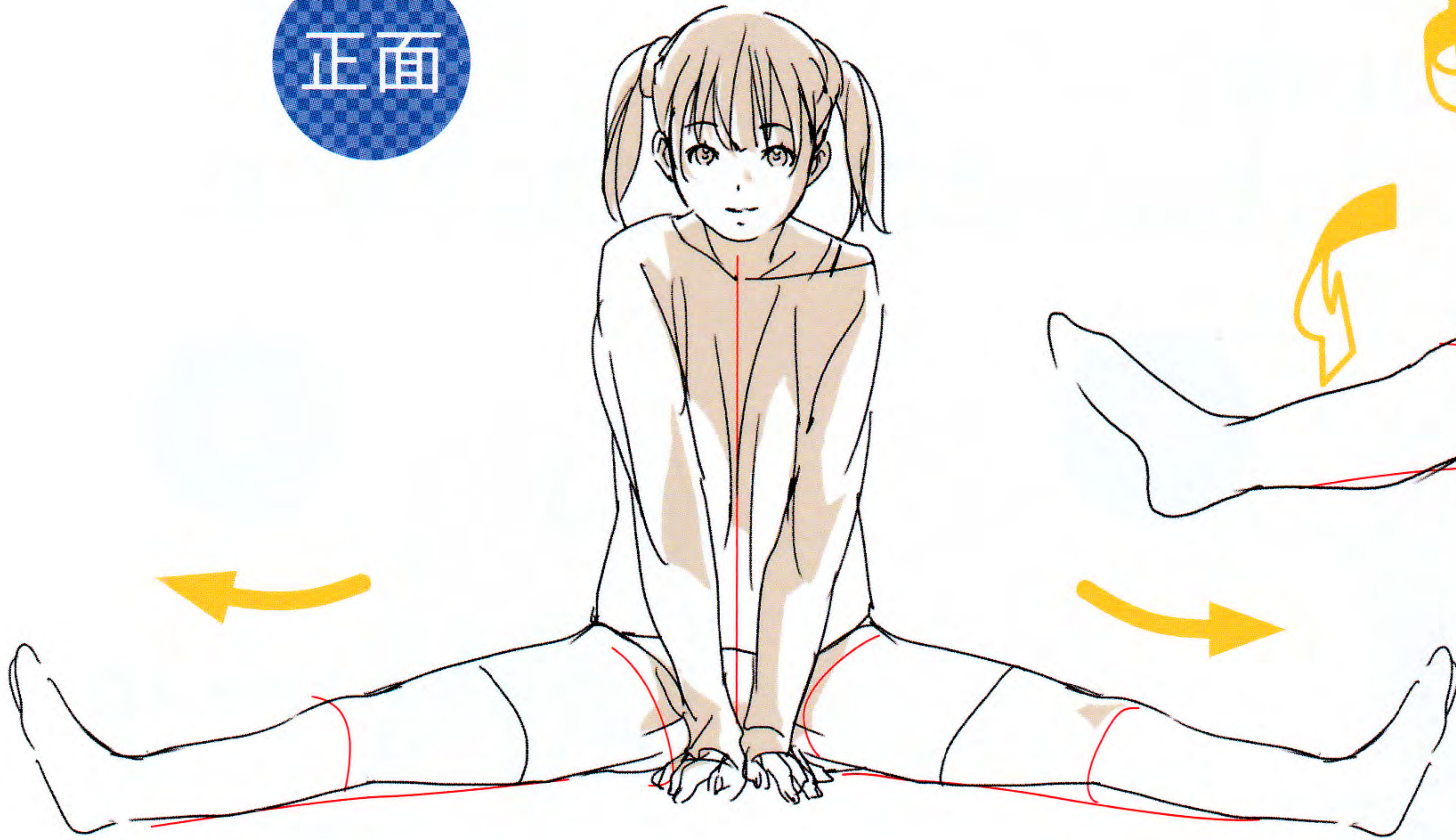
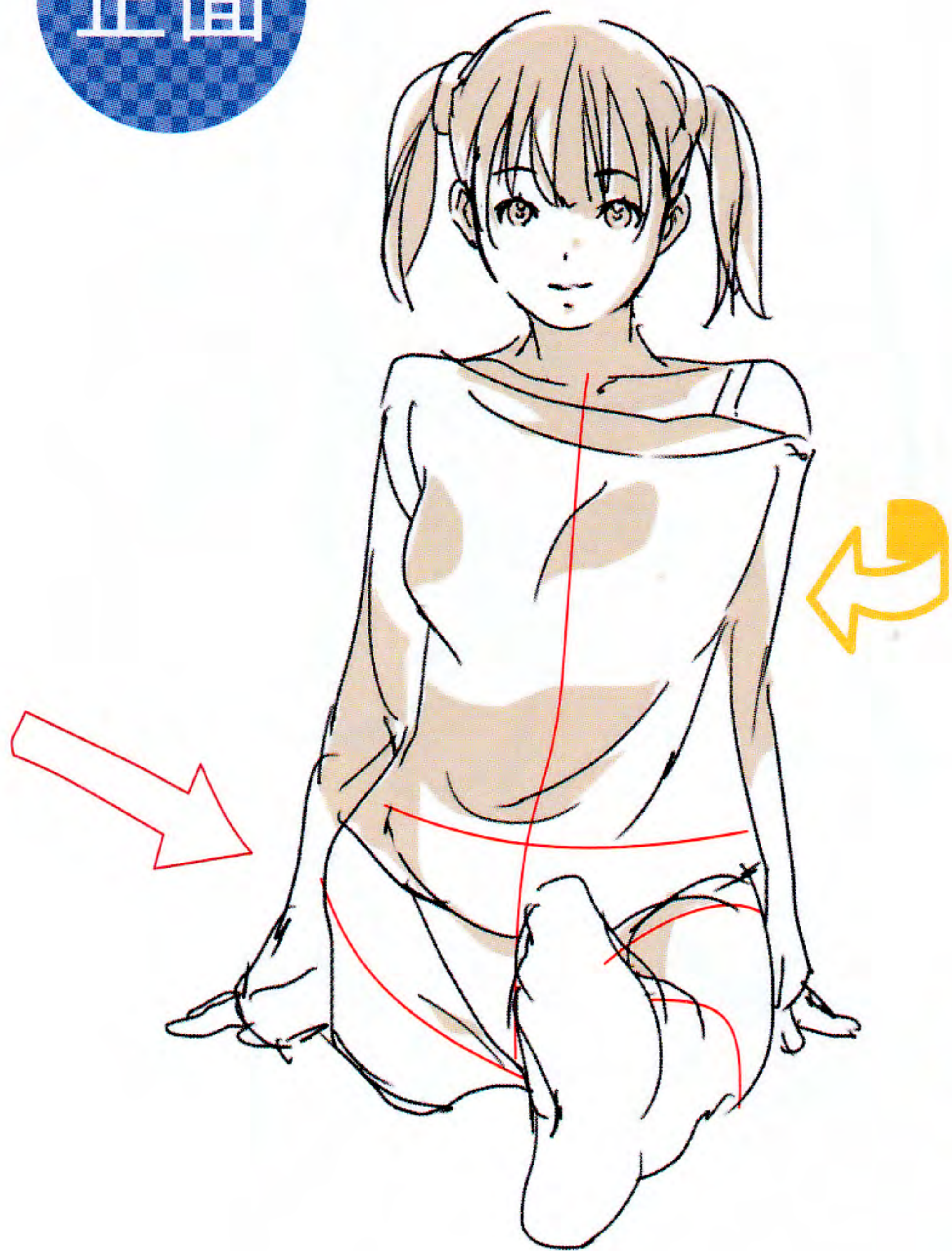
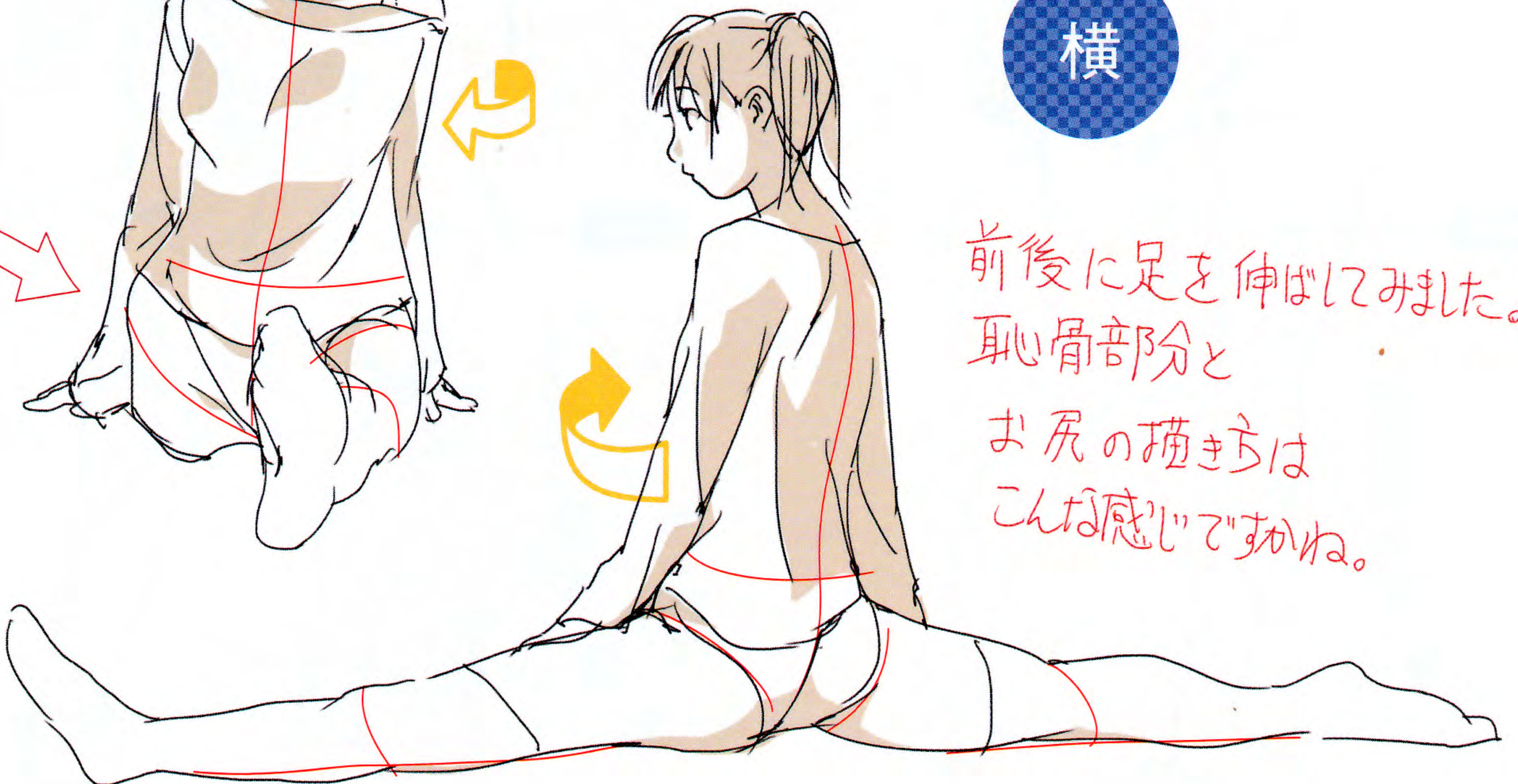
柔らかく回転をかけましょう。

曲線を意識して。

腰をひねります。ひねる方向の足を軸足に。

軸足

腰と股関節の動き

股関節は前後左右に大きく広げることが可能です。しなやかな腰と足の動きを描いてみましょう。

このように、股関節は思ったより広く開きます。このことを念頭におくと、大きな動きや柔らかい動きを描くことができます。

PART 1

11 重心の考え方

重心は身体を支える軸の役割を果たします。重心がズレると倒れそうになり、安定感を失います。まず体重がどこにかかり、どうバランスをとっているかを考えて描くことが大切です。

自然体の重心のとり方

このようなポーズの場合、軸足の真上に頭をもってくることで安定感が出せます。片足で重心を支えることで、軸足でないもう片方の足に余裕が生まれます。するとある程度自由に動かせるようになるので、動きのあるバランス感が出せます。

前

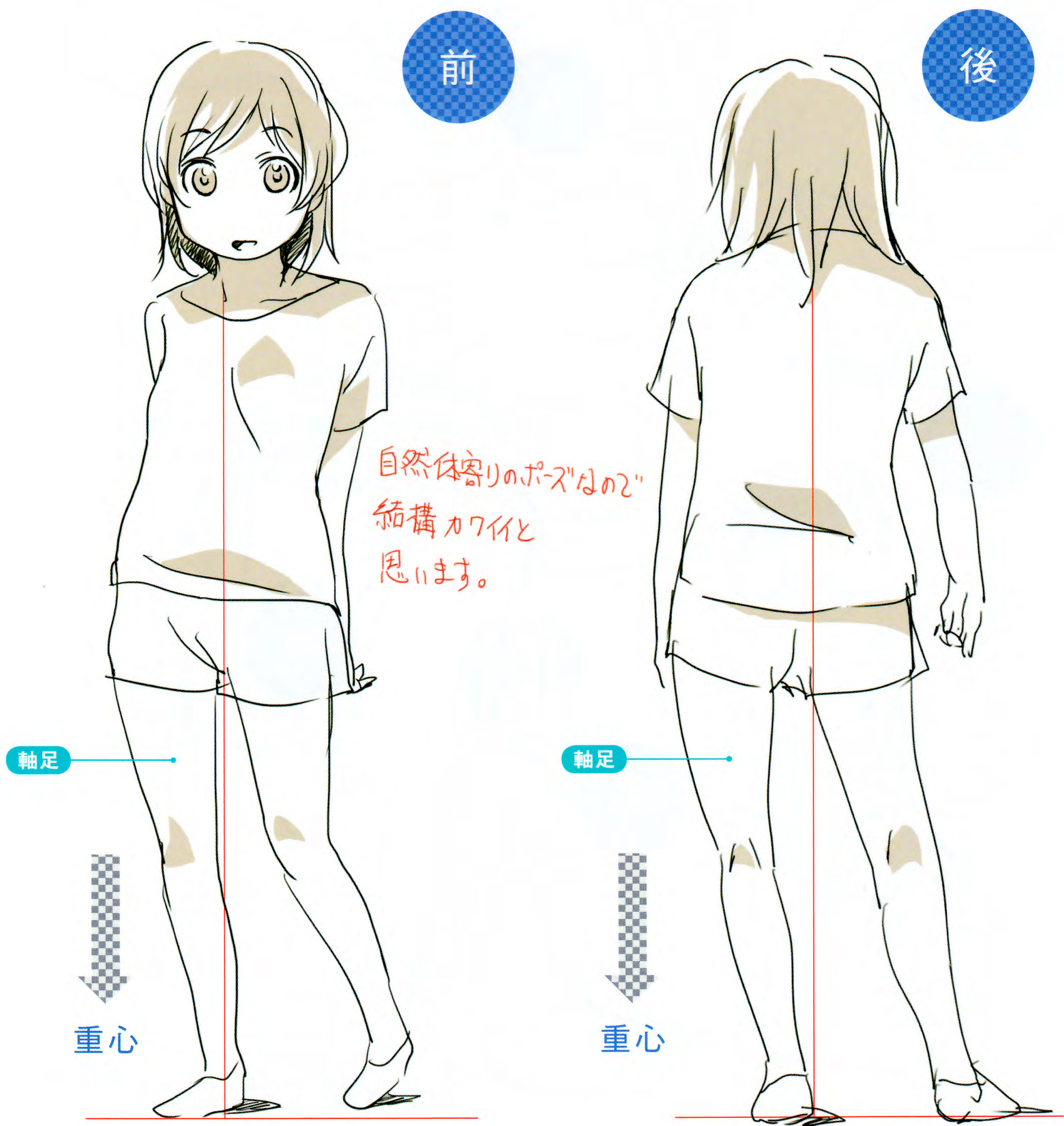
後

自然体寄りのポーズなので
結構カワイイと
思います。

軸足

軸足

重心

重心

歩く時の重心

元気よく歩いている所です。歩く時は地面についている方の足に重心があります。足を動かすと、重心は振り子のように動きます。

今は、こちらで重心をとってます。

重心

しゃがむ時の重心

このポーズでは、かかとを浮かせ、ひざを下げることで全体に安定感をもたせます。上半身の位置も大切です。

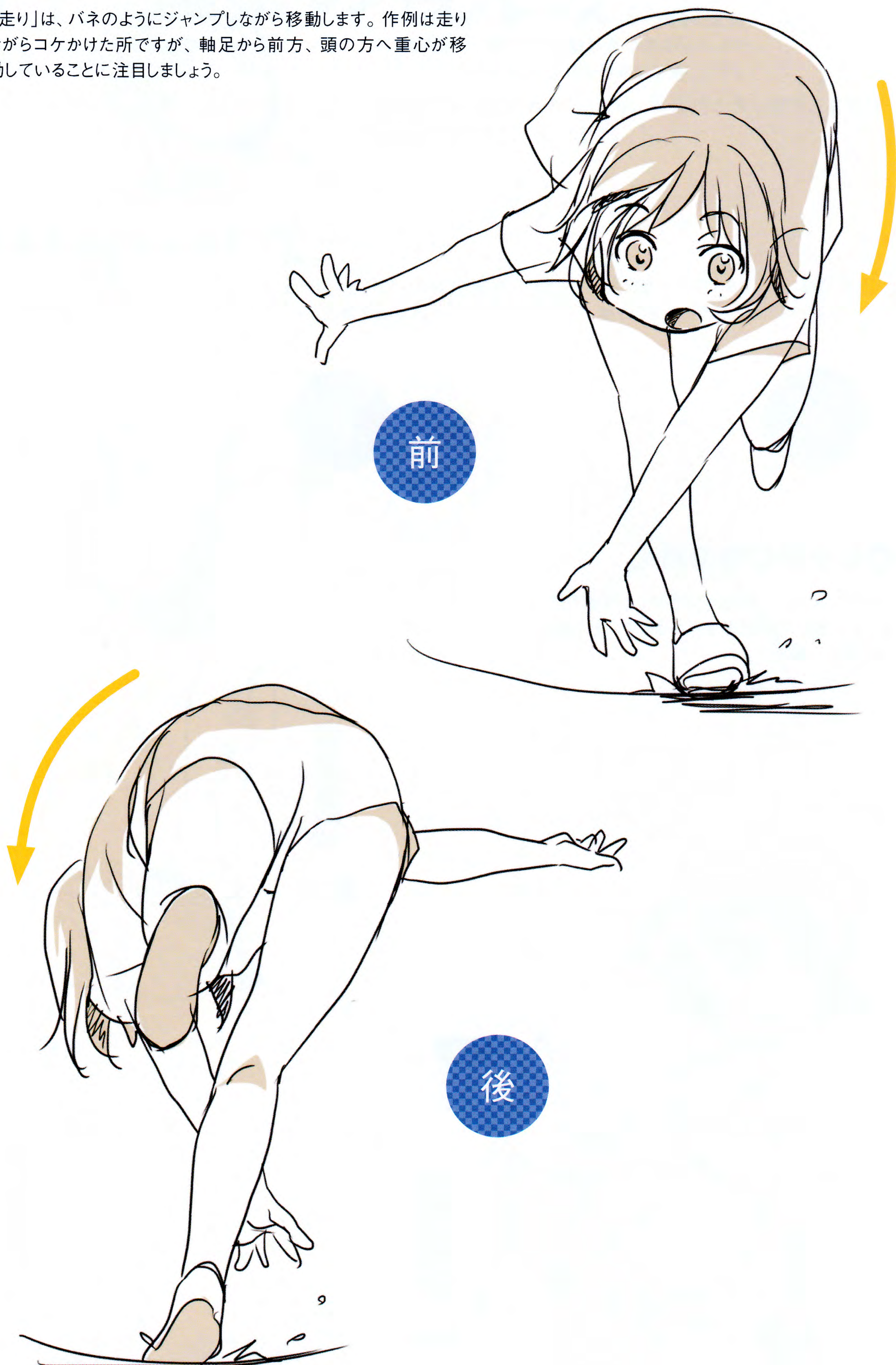
上半身が前屈みになる事で安定感を。

重心

走って転びそうになった時の重心

「走り」は、バネのようにジャンプしながら移動します。作例は走りながらコケかけた所ですが、軸足から前方、頭の方へ重心が移動していることに注目しましょう。

前

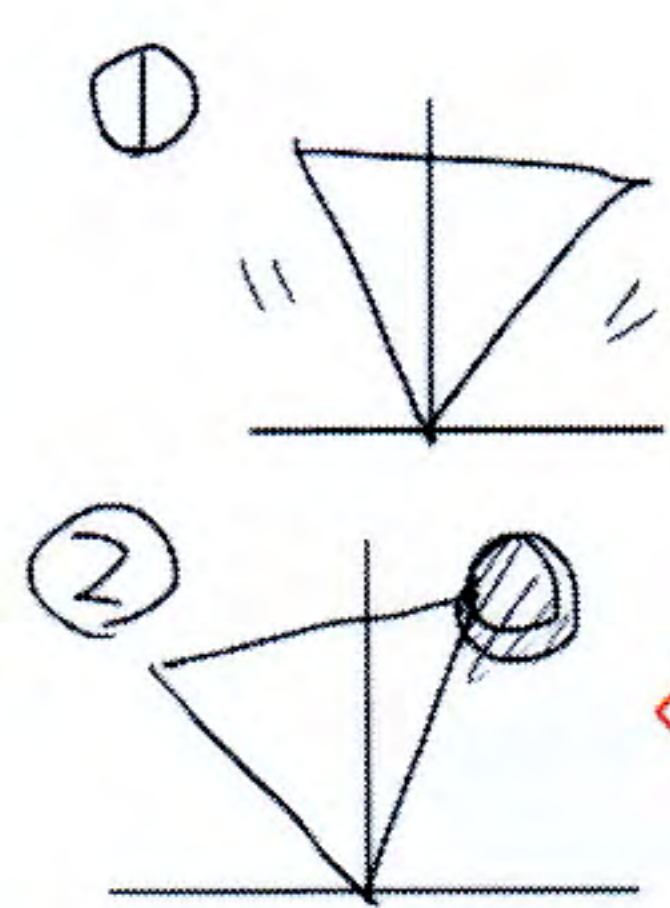
後

三角形でバランスをとる

重心のバランスをどのようにとるかを考える場合、
逆三角形をイメージするとわかりやすいでしょう。

おっ

逆三角形のイメージ

①

②

こんな感じですけど…
頭がありますので…
イメージ的には
こんな感じだと思います。

あっ

頭があるので
重心を三角形の真ん中で
考えると倒れる
様に見えてしまいます。

軸足

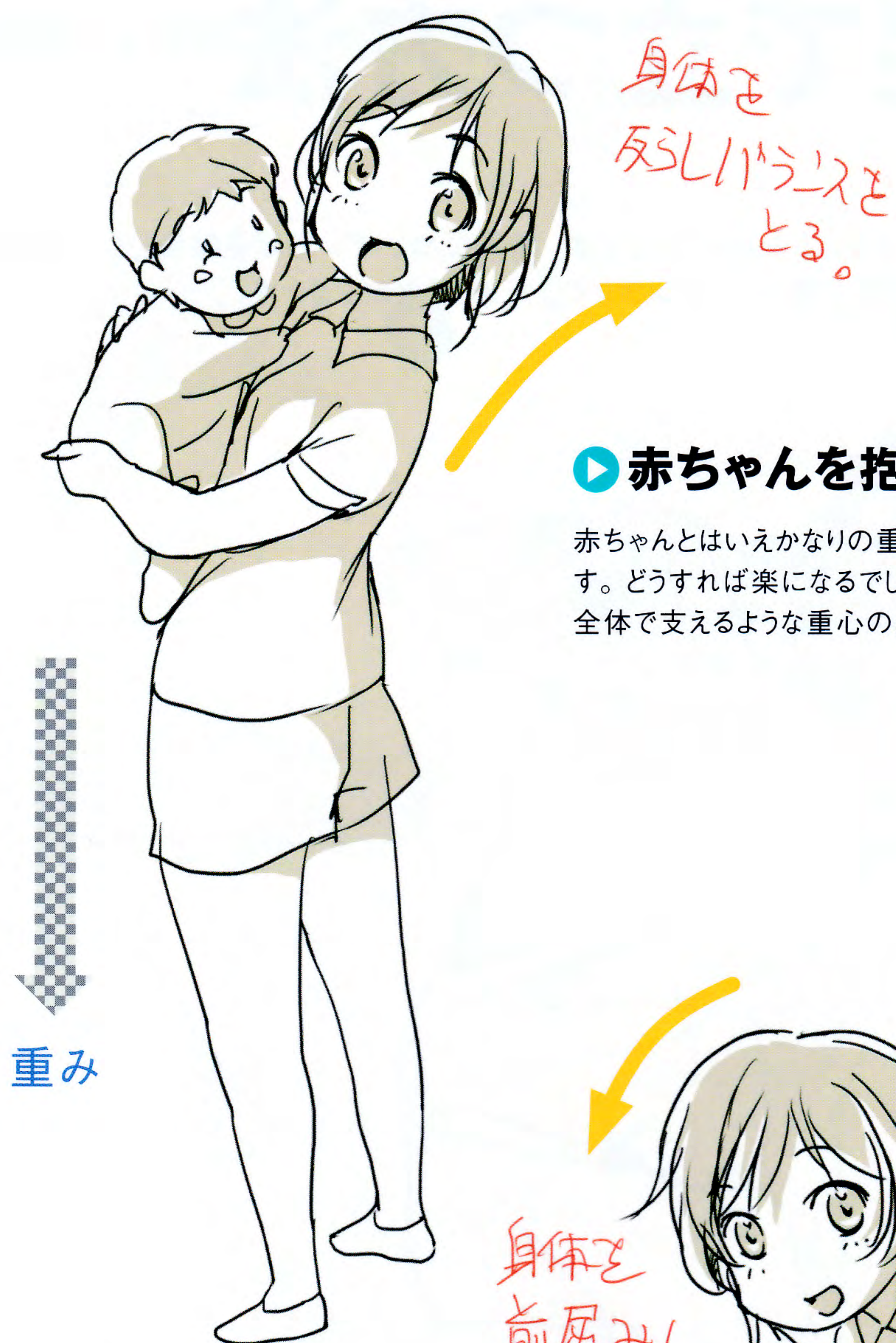
投げる時の重心

投げる時の重心は軸足にあります。上半身をねじって投げますので、軸足の重心がブレないように気をつけましょう。

少しひざを曲げる事で。
動きの柔らかさを。

軸足

蹴る時の重心

足を上げるので、上半身でバランスをとります。髪の毛や衣類を動かして躍動感を出しましょう。

赤ちゃんを抱きかかえる時の重心

赤ちゃんとはいえかなりの重さがあり、手だけで支えるのは大変です。どうすれば楽になるでしょうか。それは、身体を反らし、身体全体で支えるような重心のとり方をすることです。

身体を反らしバランスをとる。

重み

身体を前屈みしバランスをとる。

重み

赤ちゃんを背負う時の重心

背負う時はどうでしょうか。こちらは身体を前屈みにしてバランスをとります。こうすることで自然なポーズになります。

PART 1

12 片足で立つ方法

片足で立つとは、片足でどうバランスをとるかということです。地面についている足を軸足とし、重心に気をつけて描きましょう。逆三角形の構図で描くとバランスよく立たせることができます。

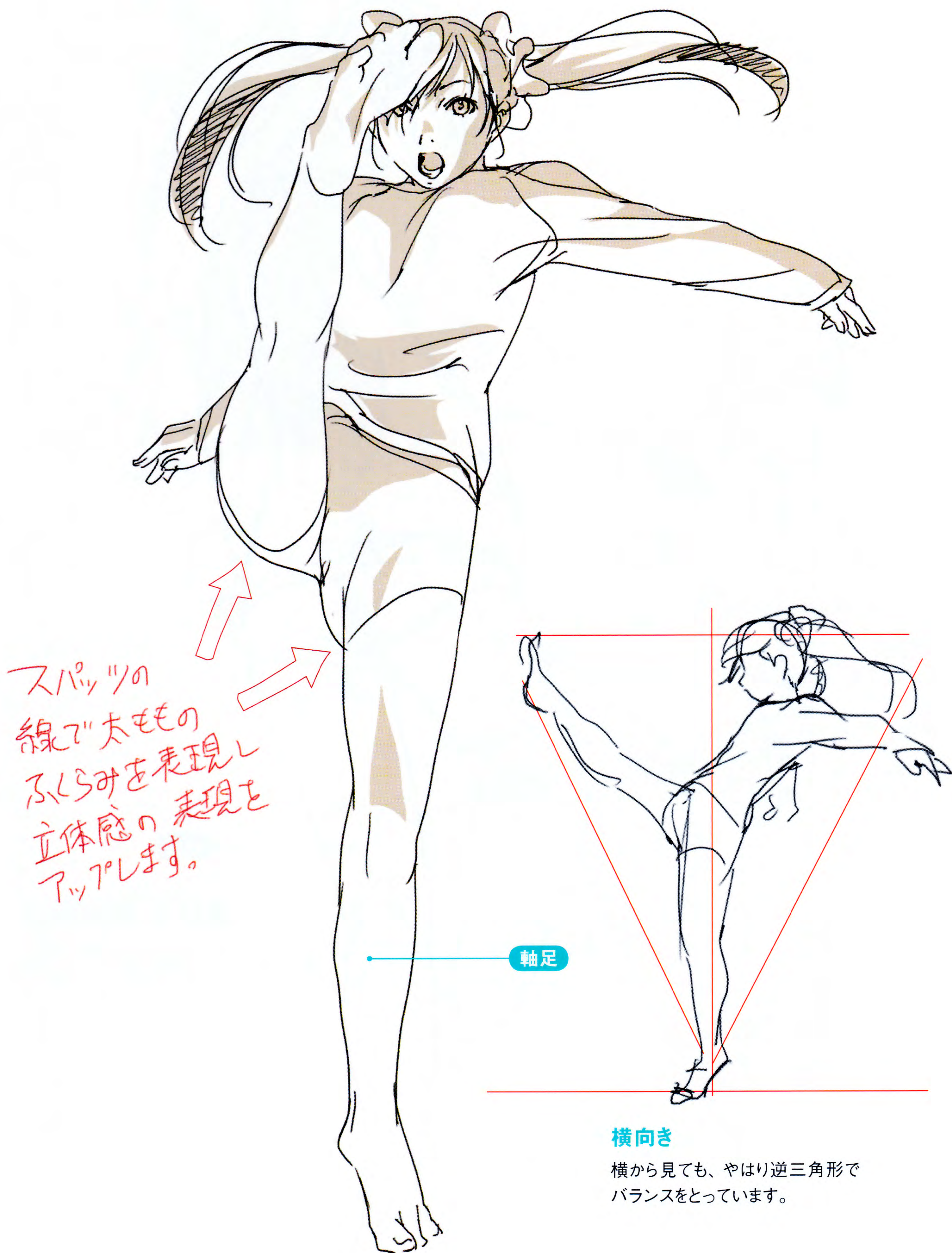
片足で立つ

片足でバランスよく立たせて見せるには、軸足を支えの中心として、その上に逆三角形がやじろべえのように立っている状態にします。この作例では頭が少し左側にあるので、身体を少し右側に寄せて描くとバランスよく立たせることができます。

片足を蹴り上げる

少し動きのある片足立ちです。これも軸足を中心として逆三角形でバランスをとっています。

横向き

横から見ても、やはり逆三角形でバランスをとっています。

後ろ向きの片足ポーズ

後ろ向きのときも、やはりバランスが大切です。重心のとり方に気をつけましょう。

頭を少し前に屈めバランスをとりましょう。

ニーソですが、これもスパッツ同様足の向きや立体感を表すのに最適なアイテムです。

軸足

足の立体表現、丸みを注意して描きましょう。

足を高く引き上げて立つ

こうしたポーズも、当然ながら軸足を中心としてバランスをとります。この場合にはさらに、足を自分で自分の身体に引き寄せるという動作がプラスされます。

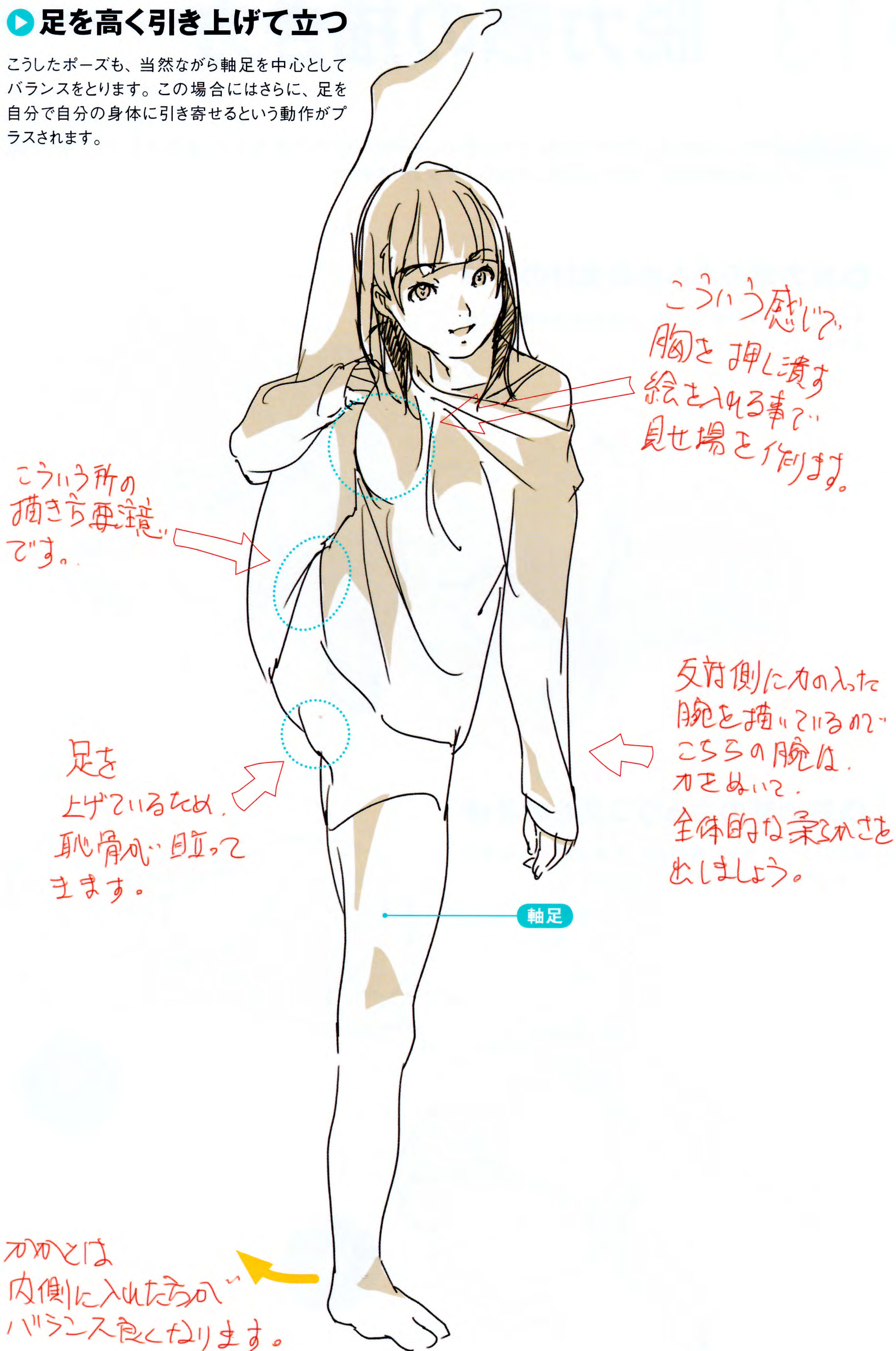
こういう感じで
胸を押し潰す
絵を入れる事で
見せ場を作ります。

こういう所の
描き方要注意
です。

足を
上げているため、
恥骨が目立って
きます。

反対側に力の入った
腕を描いているので
こちらの腕は
力をぬいて、
全体的な柔らかさを
出しましょう。

軸足

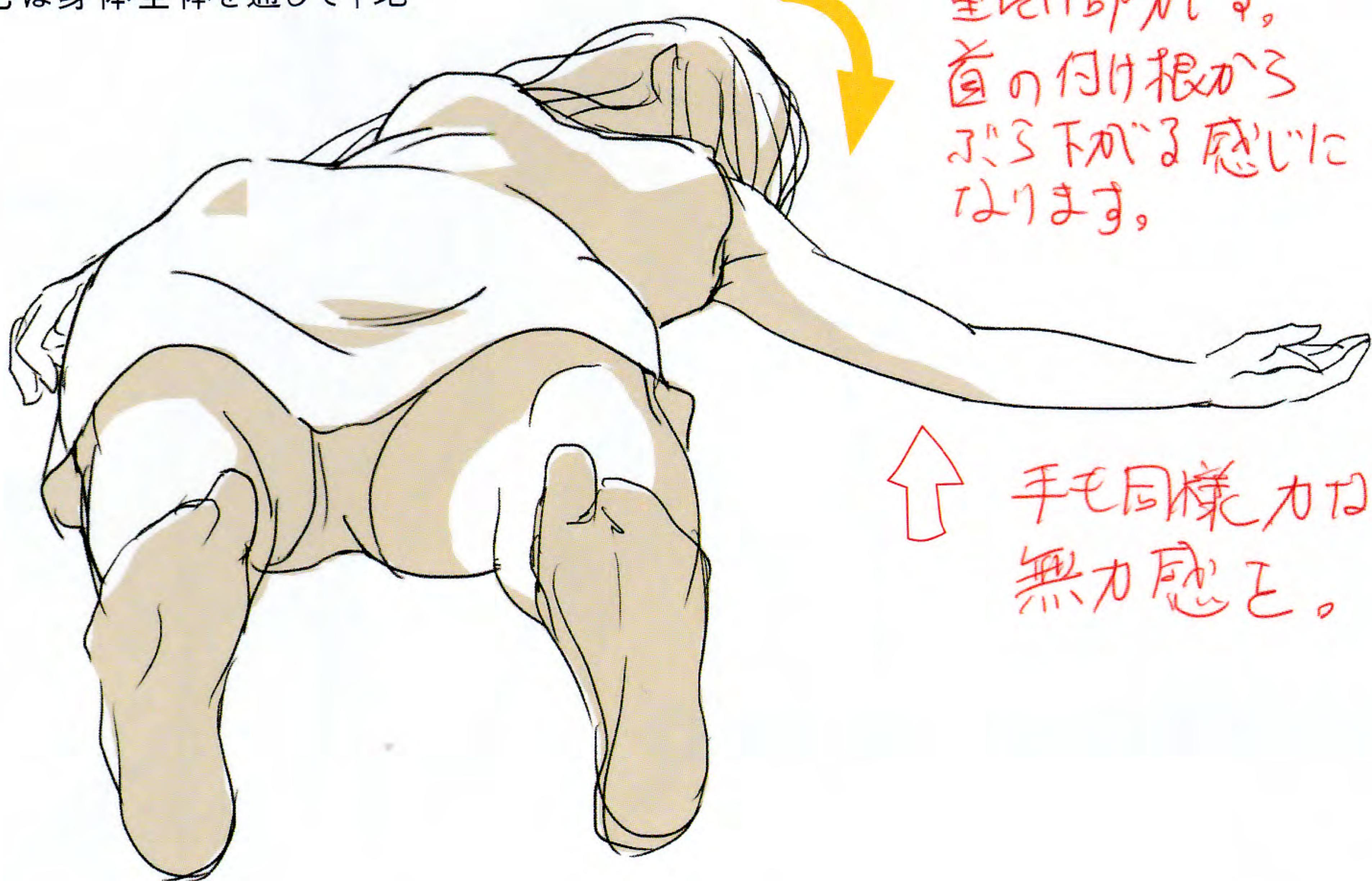
かかとは
内側に入れた方が
バランス良くなります。

PART 1
13 脱力感の描き方

脱力感を表現する場合は、生命力を感じさせる重心、筋肉の力の入れ具合など、通常はキャラクターを描くうえで大切な要素を逆に「抜けた状態」で描く必要があります。

脱力感のあるあお向けの身体

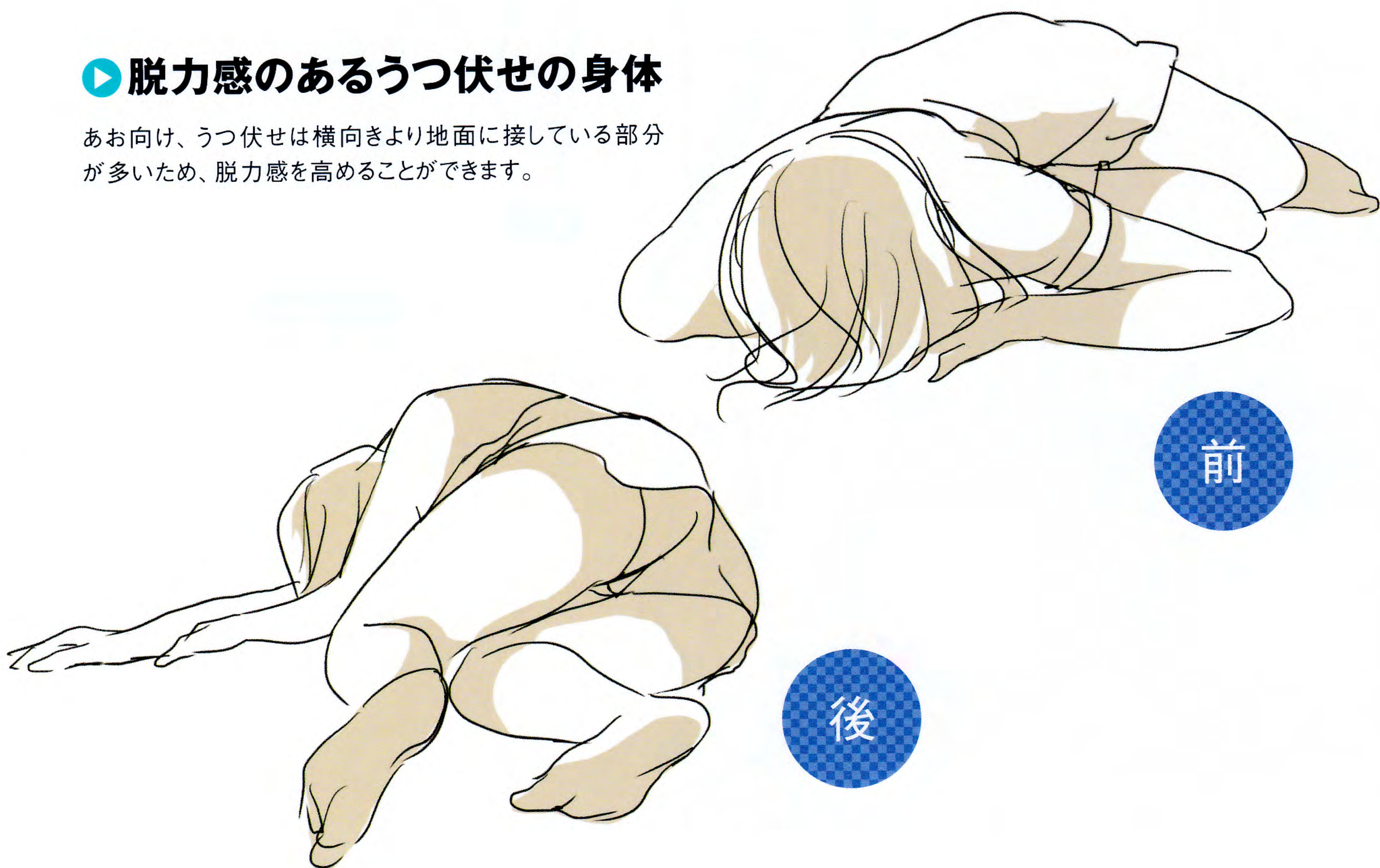
脱力した状態を描く場合、重心は身体全体を通して「地面の接している面」になります。

頭は身体の中で一番重たい部分です。首の付け根からぶら下がる感じになります。

手も同様力なく無力感を。

脱力感のあるうつ伏せの身体

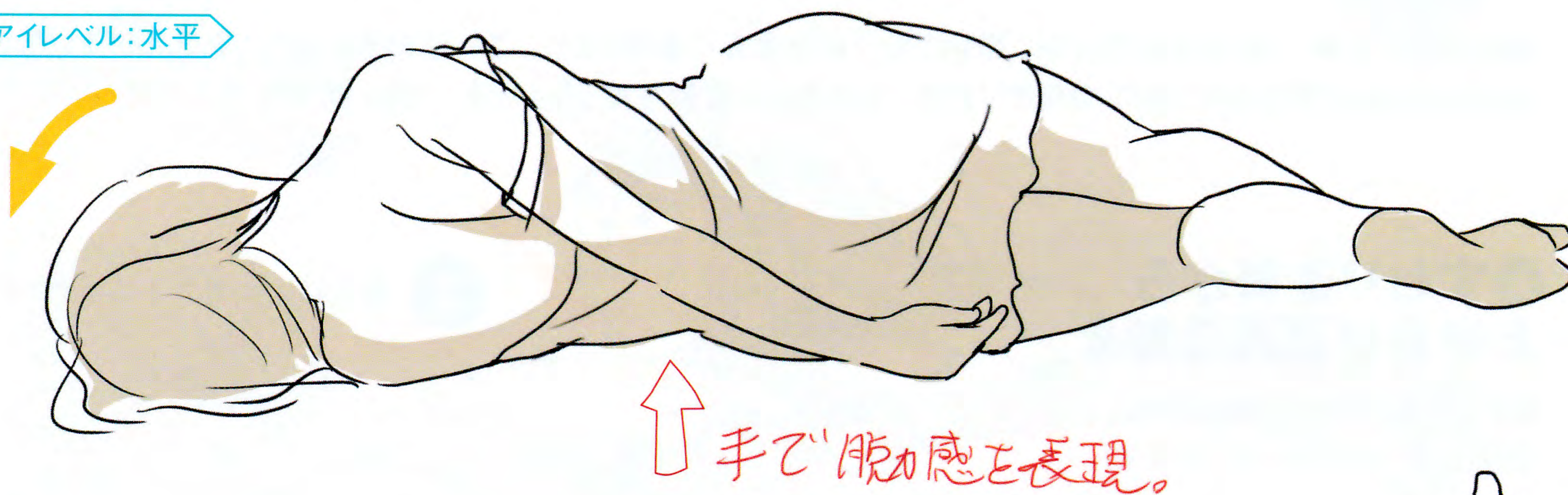
あお向け、うつ伏せは横向きより地面に接している部分が多いため、脱力感を高めることができます。

前

後

脱力感のある横向きの身体

重心はやはり地面に接した面です。

アイレベル：水平

手で脱力感を表現。

アイレベル：ややフカン

より立体感を出す

少し身体のひねりなどを入れて立体感を強調しました。このように全く動かない状態でも、立体表現は大切な要素の1つです。

アイレベル：ややアオリ

少しアオリぎみに描く事で
立体表現のプラスに。

PART 1

14 重心の移動

身体を動かす時、重心がどのように動いていくかを考えてみましょう。これは動きを描くうえで、バランスのとり方などの大切なポイントにつながります。もちろん1枚絵を描くうえでも大切な要素です。

すわり姿勢から上半身が倒れる動き

身体を右側に移動する動きです
（作例は右ページからはじまります）。

3 重心は上半身の下に移動します。

左手は伸びきった感じですかね。

完全にお尻の支えは右尻に移動しました。

重心

左足は伸ばした方が自然ですかね。

すわり姿勢から立ち上がる動き

体重を前方に移動し、腰を上げる動きです。

1 重心は背骨からお尻にかけて下へ向けてかかります。

重心

2 重心は足に移動していきます。

重心

3 重心は足です。

そのまま立ち上がる。

重心

2 重心と上半身の支えは右手に移動します。

1 重心は両手にあり、ひざで上半身を支えています。

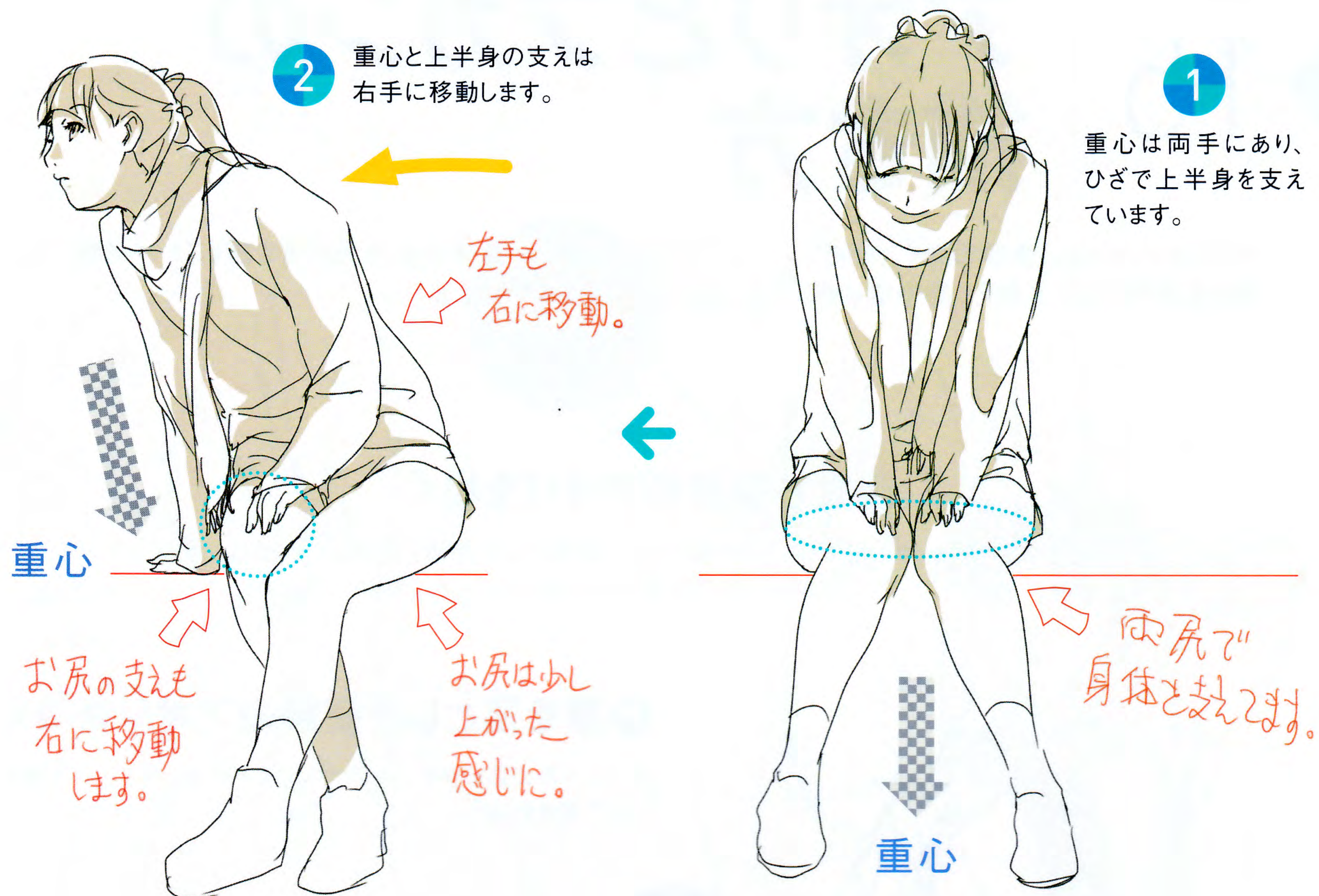
左手も右に移動。

お尻の支えも右に移動します。

お尻は少し上がった感じに。

両尻で身体を支えてます。

重心

重心

歩き姿勢から立ち止まる動き

前方に歩いて移動し、立ち止まる動きです。

3 重心は身体の中心にあります。

2 重心が右足に移動しました。動きは前方に向かっているので、重心は少し前に移動しています。

1 軸足が後ろ足（左足）なので重心は後ろに残ります。このあと前に移動すると軸足は逆の足になり、重心もそちら側に移ります。

両足で立っています。

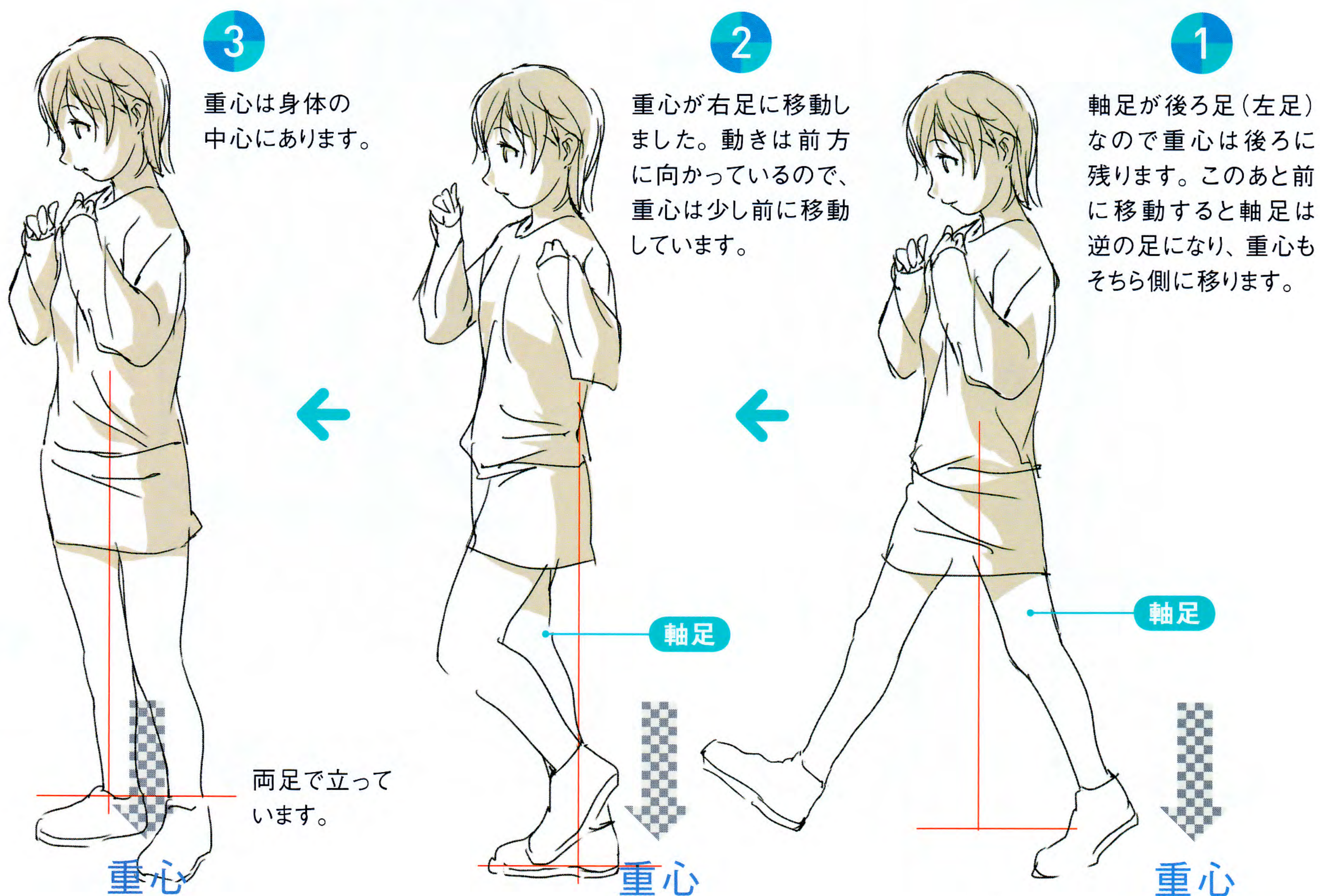
軸足

軸足

重心

重心

重心

PART 1

15 アオリとフカンの描き方

アオリとフカンは、身体のラインを描くアイレベルの絵と違い、身体の立体奥行きを描くことが必要です。身体を輪切りにして考え、縦の流れだけでなく横の流れも考えて描きます。

立ち姿勢のアオリを描く

アオリは見上げる構図です。全体的に三角形を意識して描きましょう。
アオリの場合、通常は頭頂部は見えないことに気をつけましょう。

腰を落とした姿勢のアオリを描く

アイレベルに近いタイプのアオリは水平になりやすいので気をつけて描きましょう。

やはり頭のてっぺんは見えませんので

前

股部分などの服のシワを描くようにするとリアリティとかっこよさがアップします。

少しアオリになってますかね＾＾

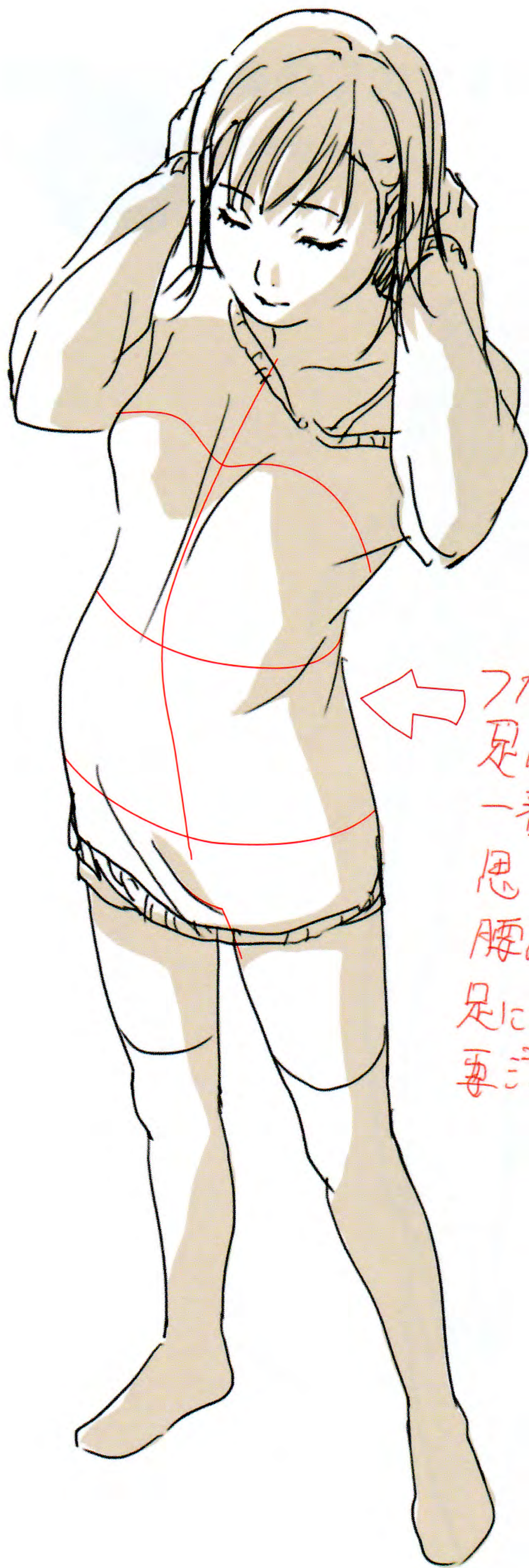
地面

地面をきちんと考えて描きましょう。

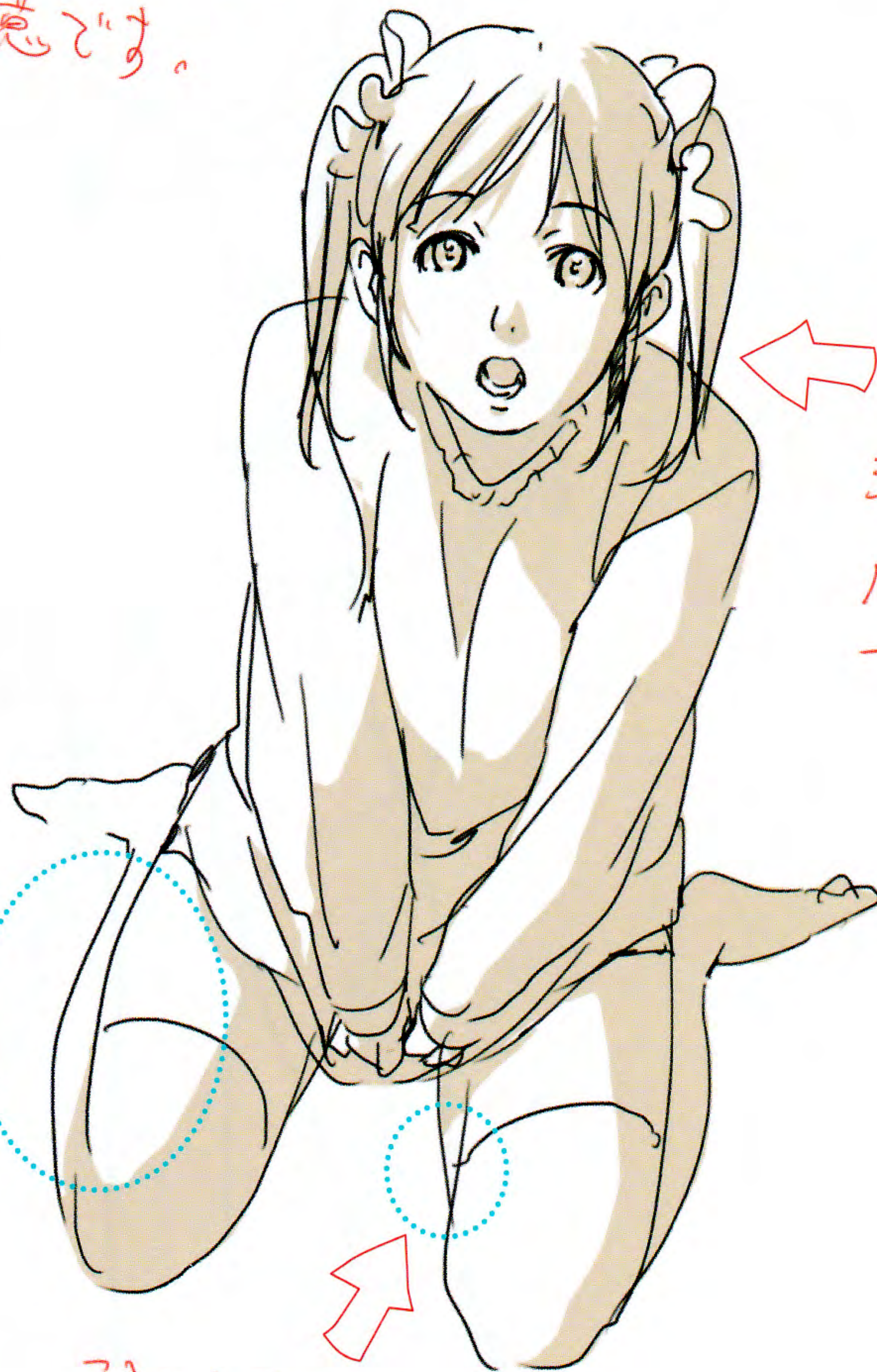
立ち姿勢のフカンを描く

フカンは見下ろす構図です。フカンの場合、水平位置の正面絵とは違い、角度によって見えない部分も出てきます。正面から描く場合でも描き込むとは限らないので、その点は要注意です。

たとえば、奥の腕があっても見えない。

前

フカンは、腰から足にかけてが一番捉えにくいかと思いますので腰の表現、股から足にかけての表現要注意です。

すわり姿勢のフカンを描く

すわり姿勢でも、やはりいちばん大切なのは全体的なバランスです。

首を上げた時の肩と首の付け根に注意して描きましょう。パースの狂いとか一目で分かりますよ。

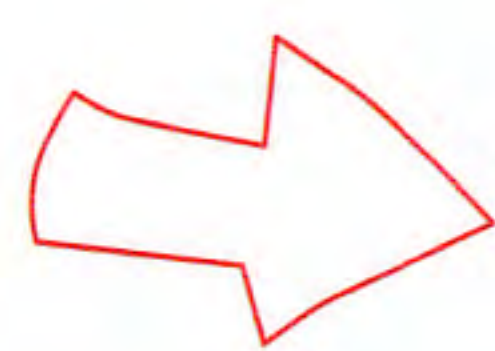
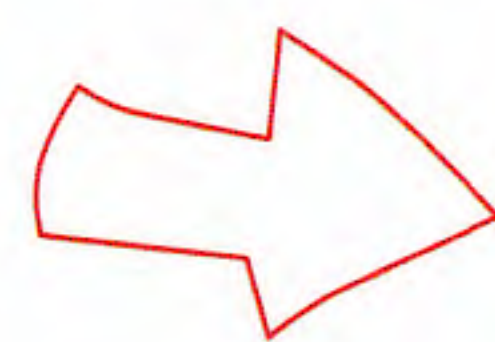
ふくらはぎの表現に気を付けましょう。見えすぎてても変ですので♪

こういう所に少しでも筋肉を表現しておくとリアリティUPです＾＾

立ち姿勢の後ろ姿のアオリを描く

後

腰、お尻をきちんと描きましょう。三角形をしっかり意識して、地面にきちんと立たせましょう。

腰のくびれは
見せてあげましょう。
お尻も大切なので
ちゃんと描いて
あげましょう♪

ふくらはぎは
立体表現のために
大切です。
きれいに描いて
あげましょう♪

振り向き姿のフカンを描く

腰のひねりを大切に描きましょう。

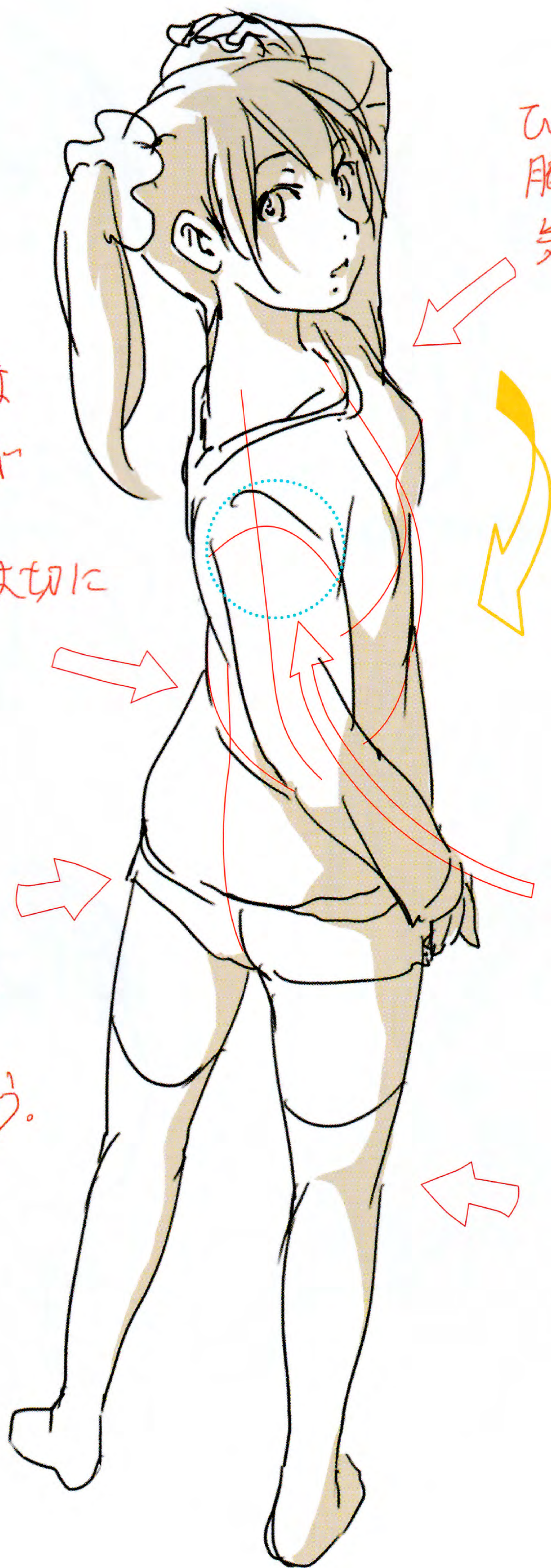
後

ひねった時の胸の表現を気を付けてね。

直立の腰とは違いひねりが入りますので ひねりの表現大切にです。

ひねった時のお尻の向きとバランスに気を付けましょう。

肩の向きと、頭と首のバランスも大切に。

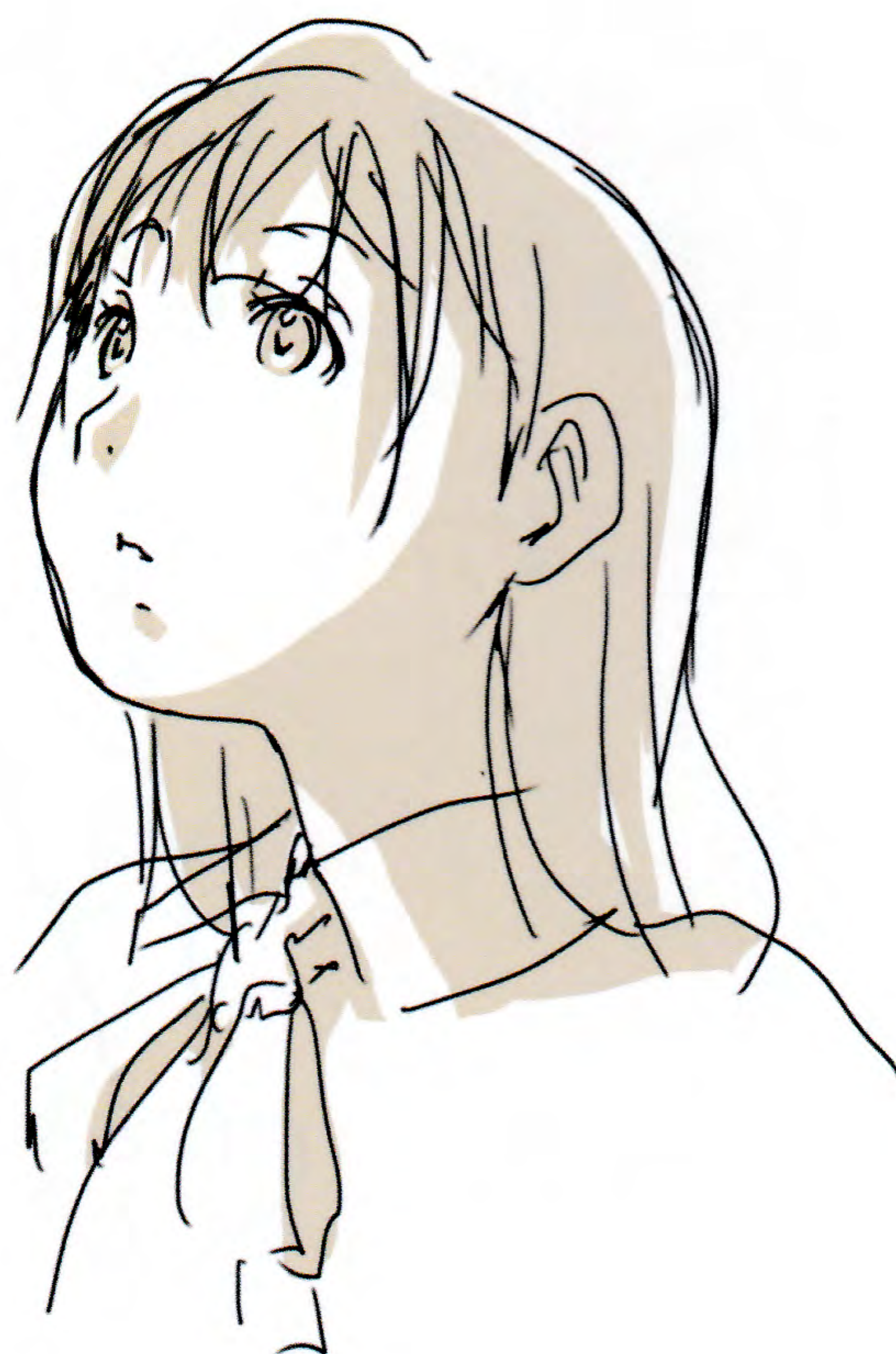
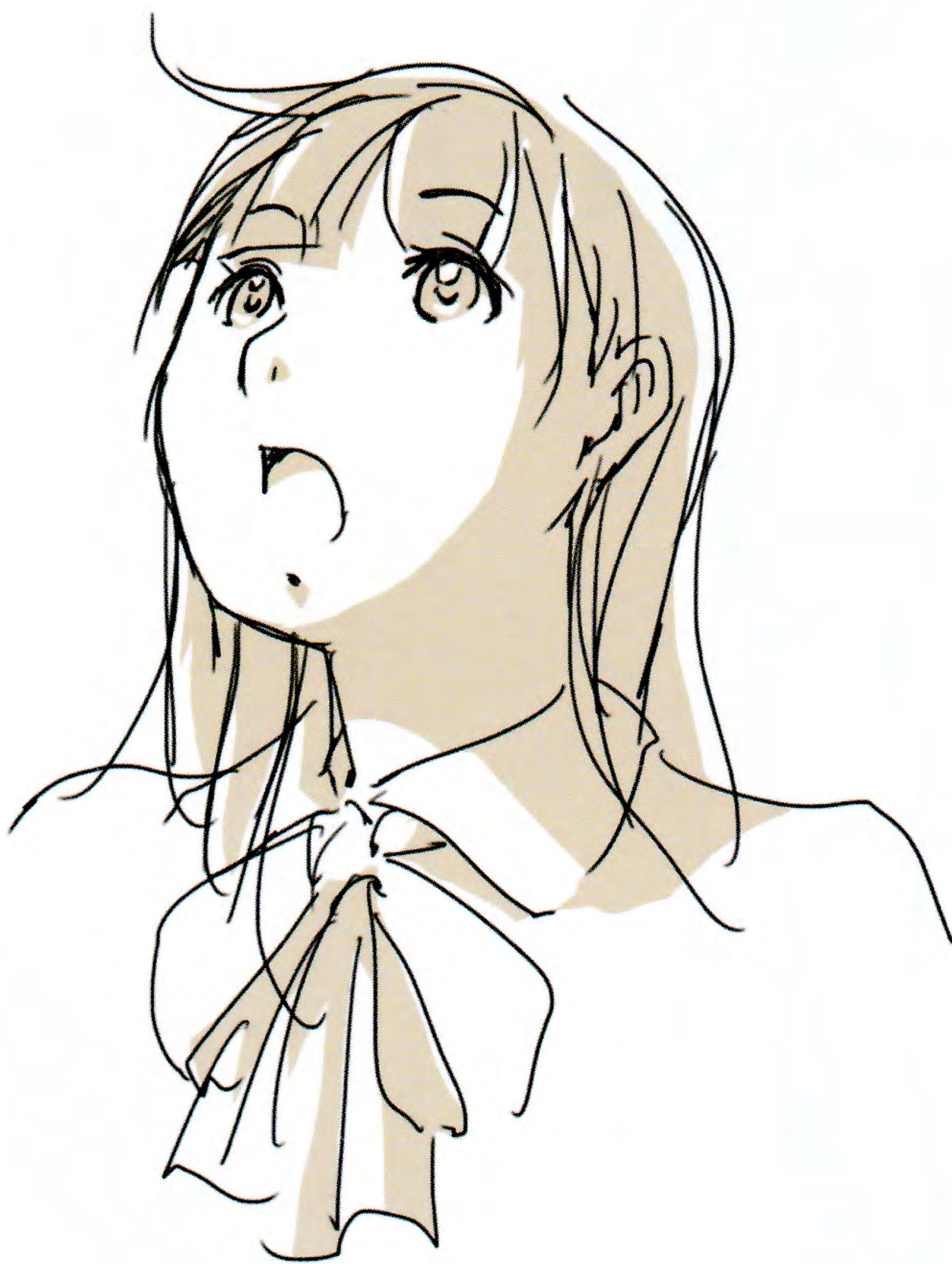
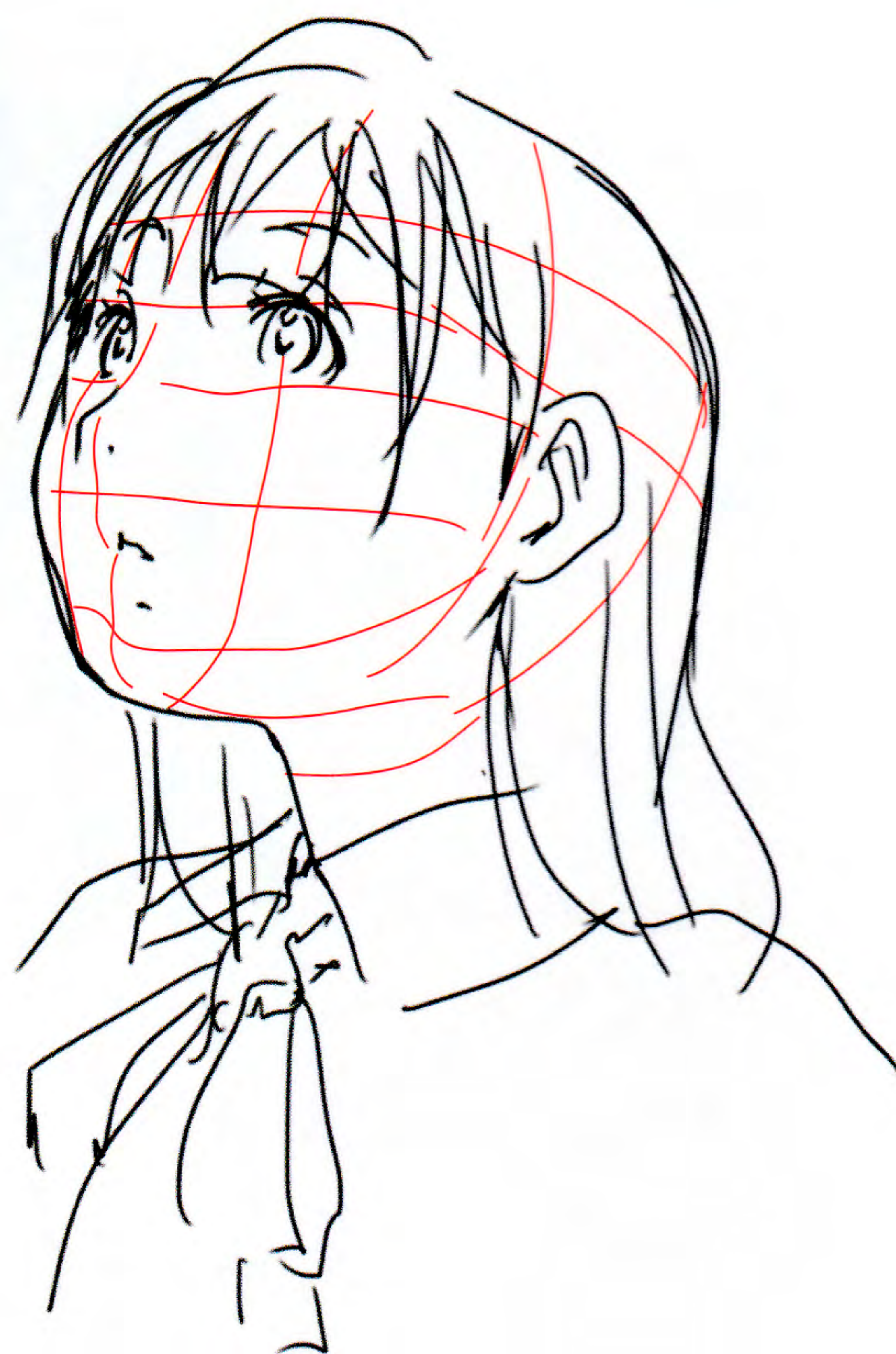
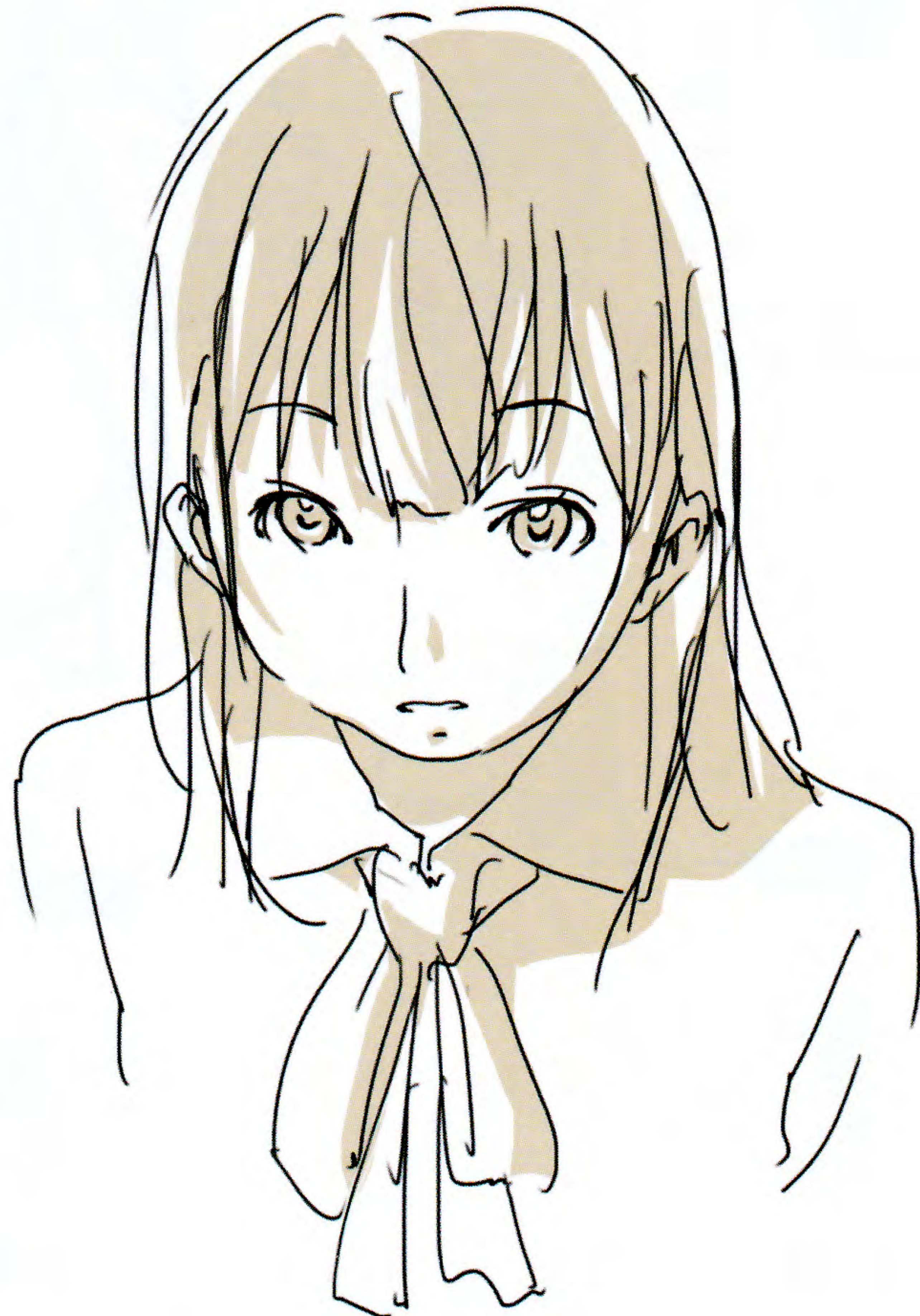
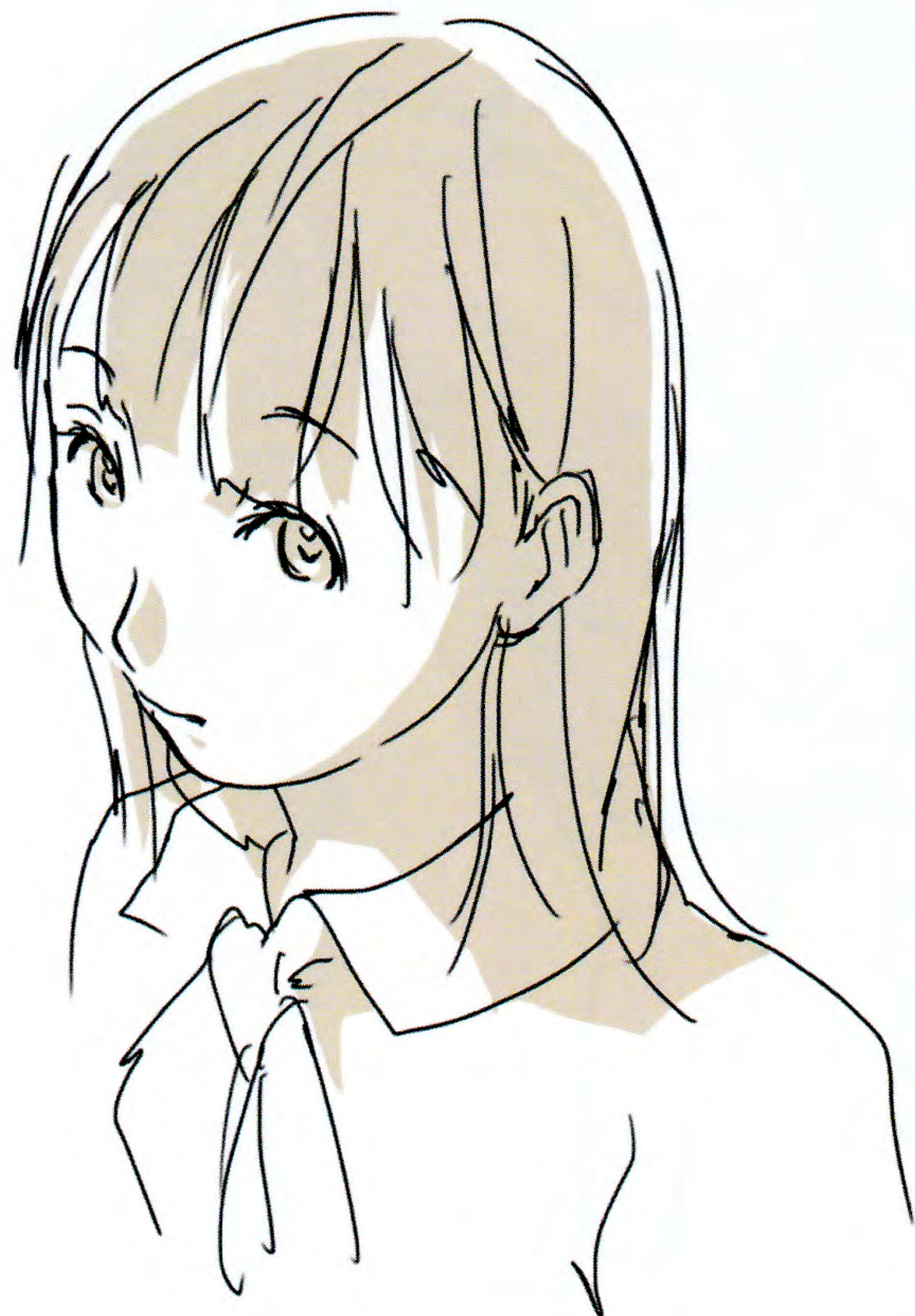
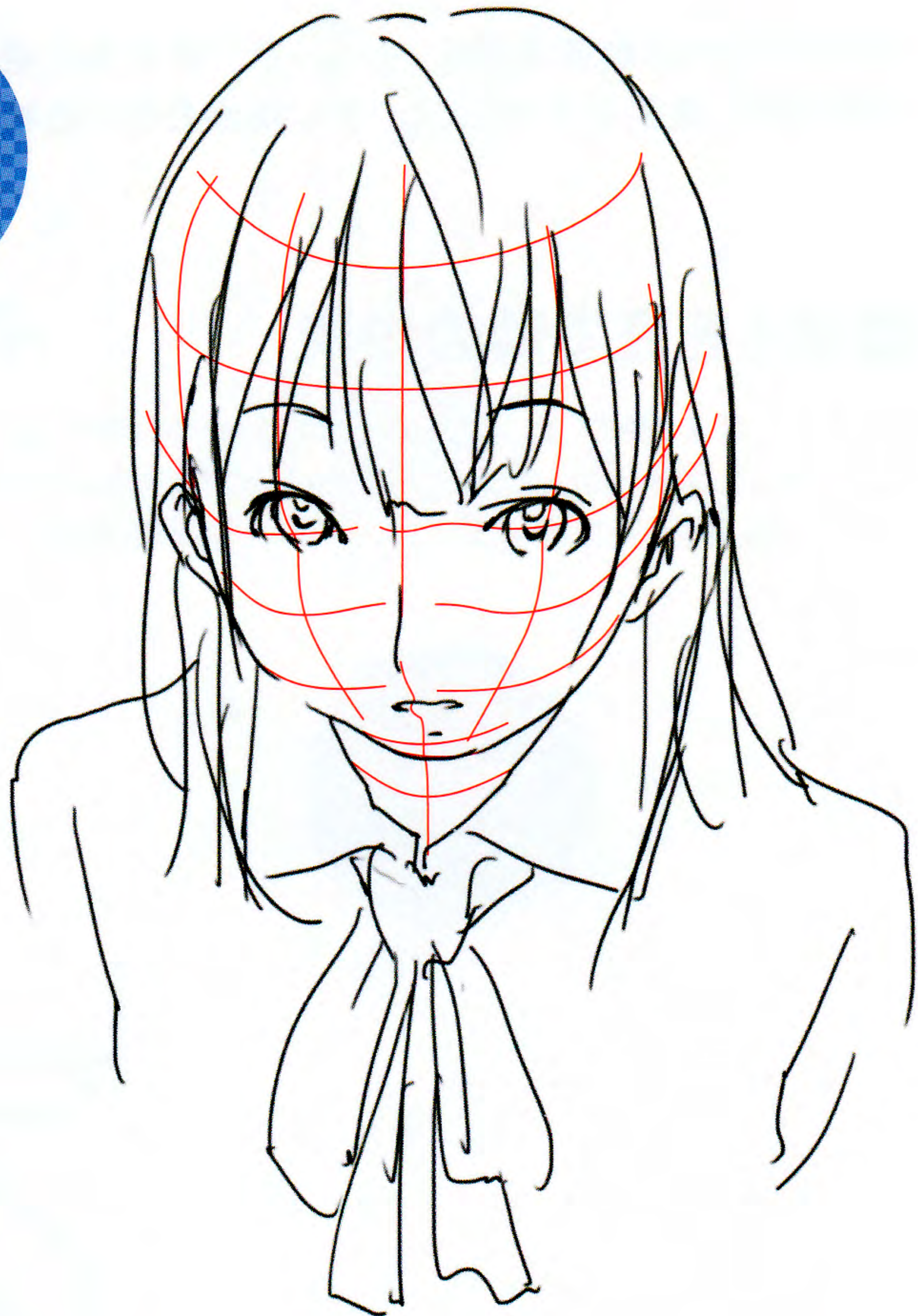
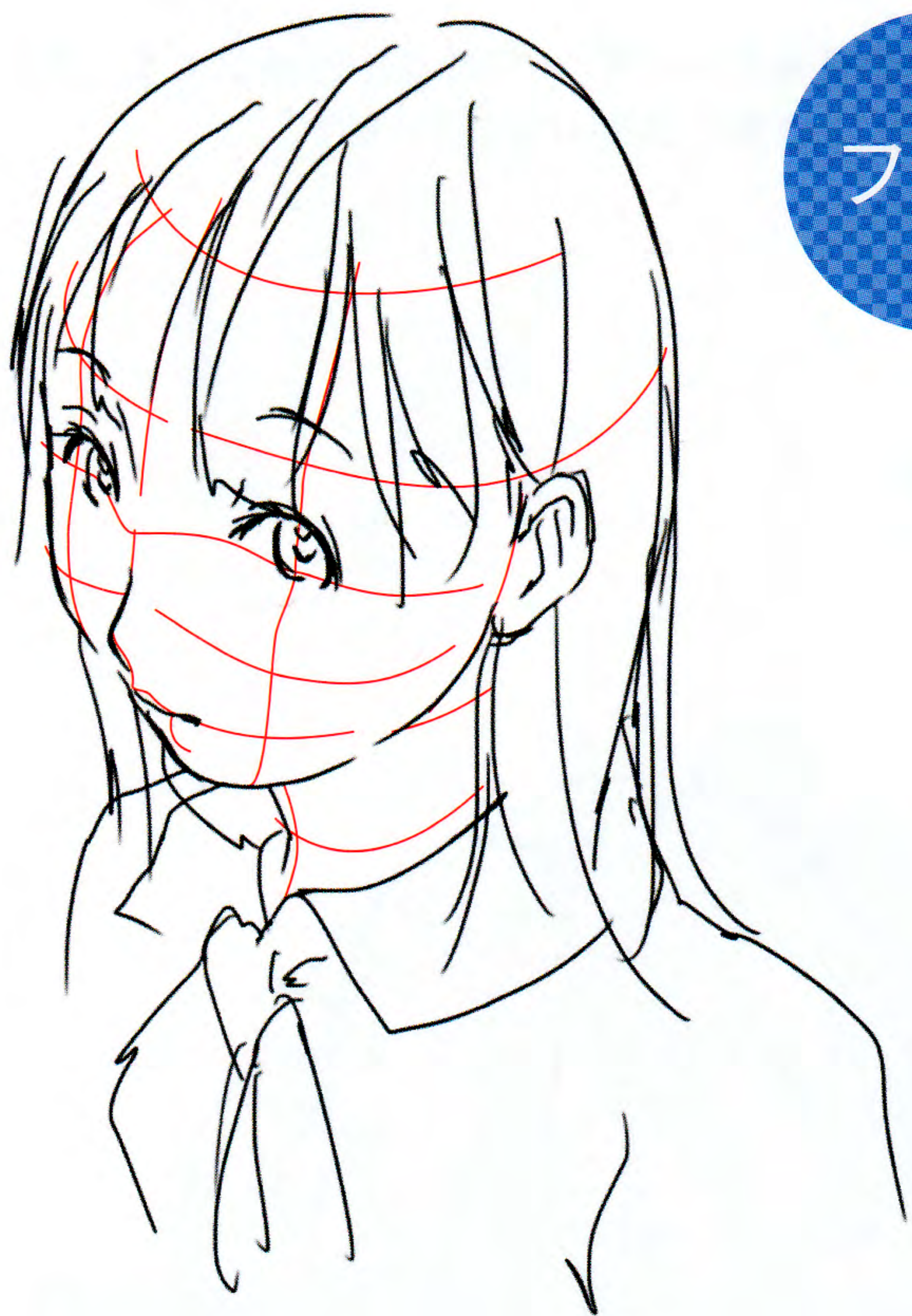
足の向き、角度、ひざの曲げ具合大切ですので気を付けて。

アオリ・フカンの顔を描く

作例のような赤いラインを考えて描きましょう。
立体的に見せる大切なラインです。

アオリ

フカン

PART 1

16 近く・遠くを見る

近くを見る時は構図をフカンにし、少し被写体に近づきのぞき込んだレイアウトにすると効果的です。遠くを見る時は構図をアオリにし、少し画面を引いた感じにして目線の先に広がりをもたせます。

近くを見る時の表現

近くを見る時は、小さくまとまった感じにするとわかりやすくなります。構図はフカンにするとよいでしょう。のぞき込んだようなレイアウトにすることで、キャラクターに親近感もわいてきますので効果的です。

遠くを見る時の表現

遠くを見る時は、遥か先を見ている感じに表現するとわかりやすくなります。
構図はアオリで、目の前に空間をとると効果的です。

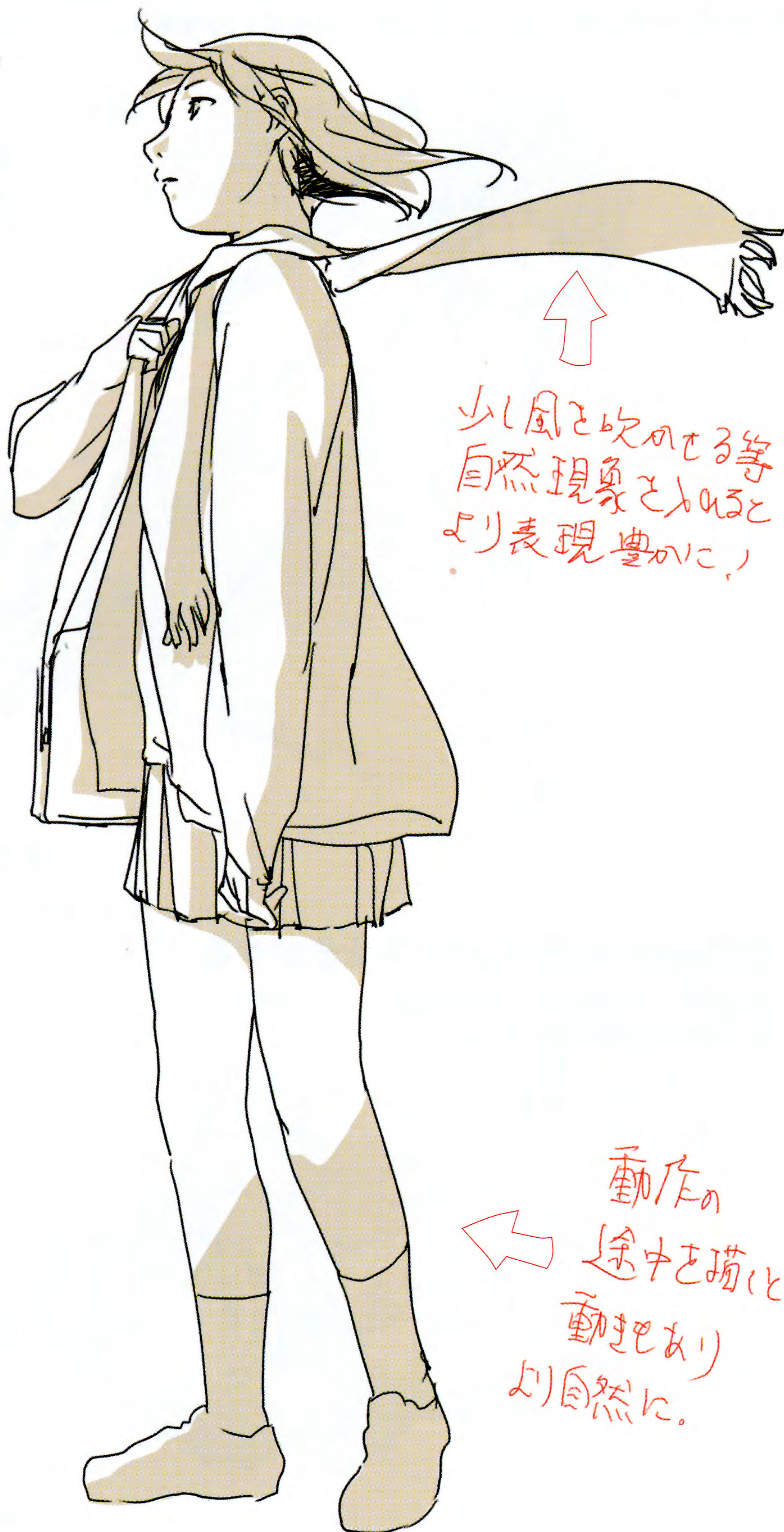
アオリ

目線の方向

空間

少し風を吹かせる等
自然現象を入れると
より表現豊かに！

動作の
途中を描くと
動きもあり
より自然に。

PART 1

17 パースをきかせた描き方

人体は通常、背景パースに合わせて描きますが、ここでは人体内のみでパースをとって描いてみました。人体と地面との接地面、および人体に対しての横のラインを基準にパースをとっています。

天地と奥行きにパースをきかせる

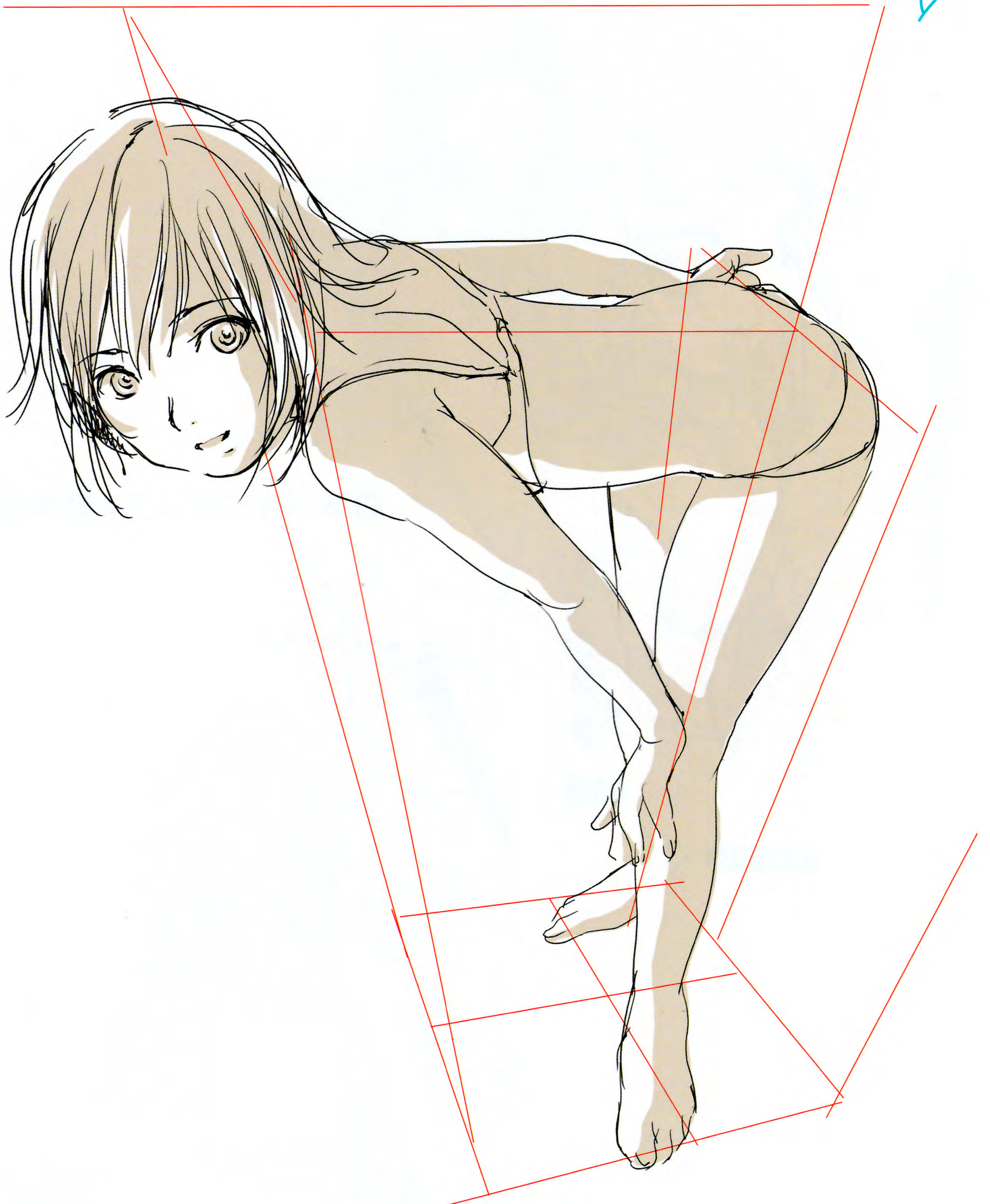
パースのきいた身体は、まずアイレベルを決めてから描きましょう。

目線を落としてパースをきかせる

重心は低く、被写体から近い感じで描きます。
近い部分は全体的に大きく見えます。

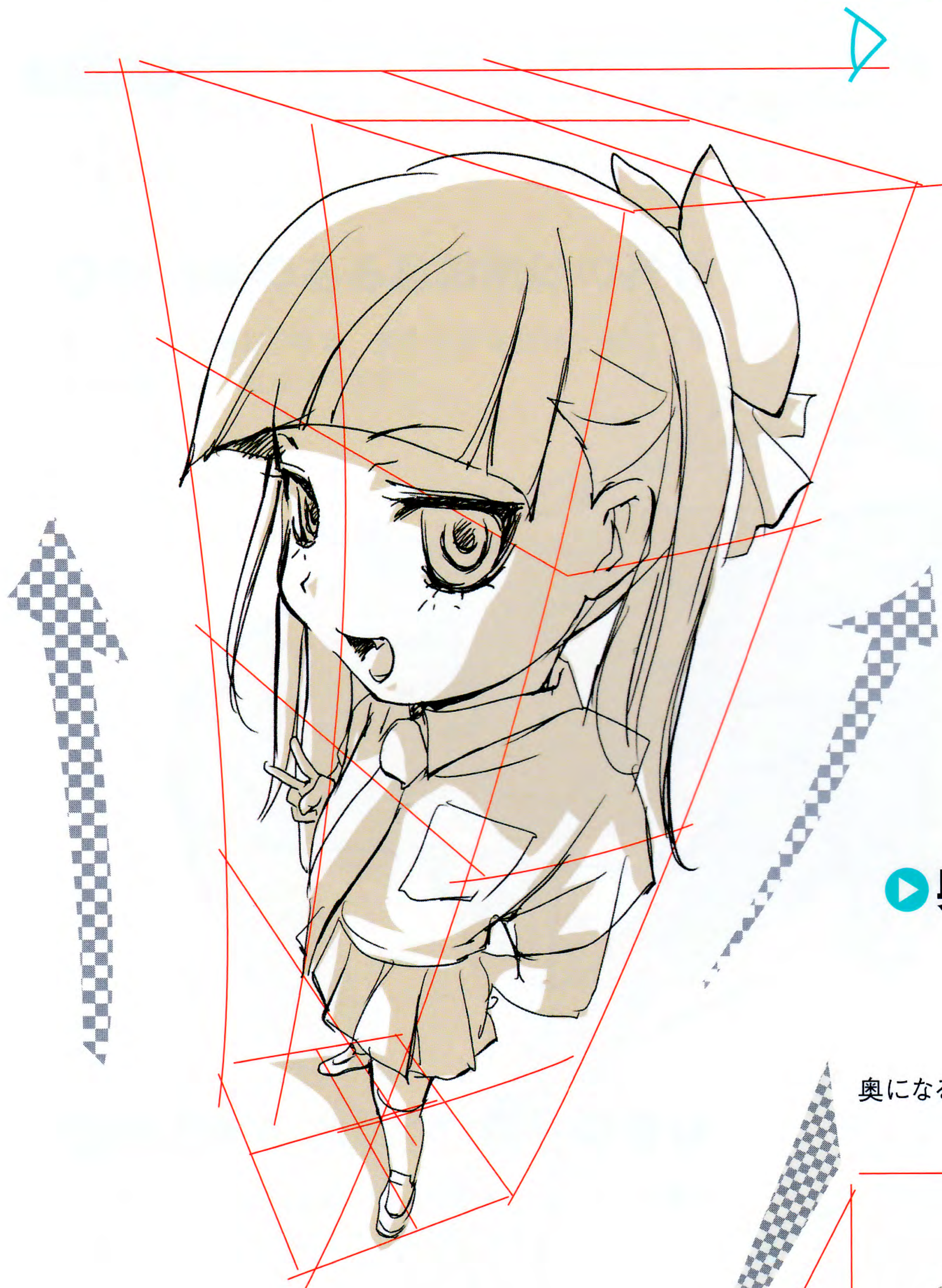
天地にパースをきかせる

フカン気味のアングルの場合は、地面の位置と向きを意識して描きましょう。

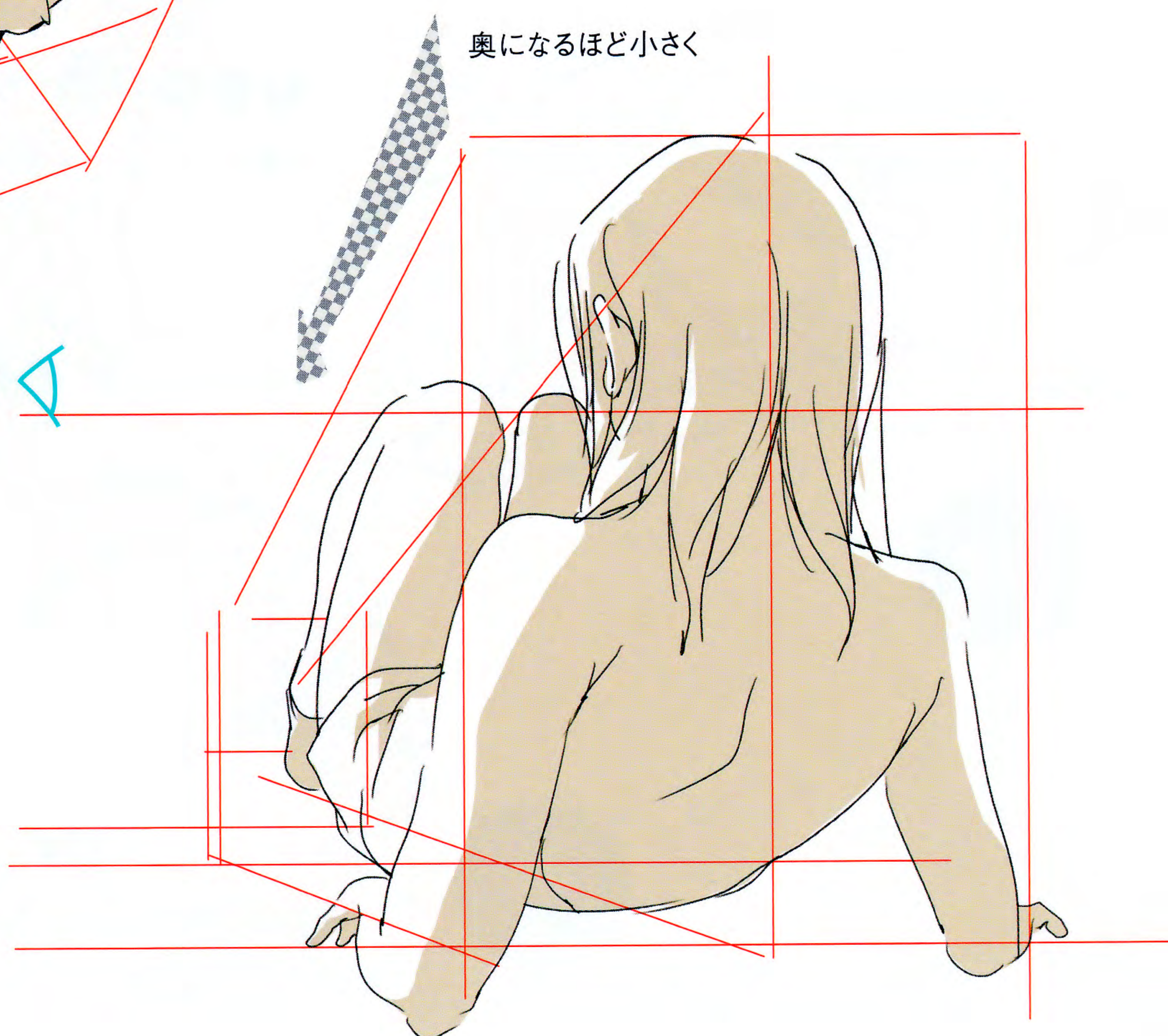
アイレベル

PART 1
17
パースをきかせた描き方

広角気味に湾曲をきかせる

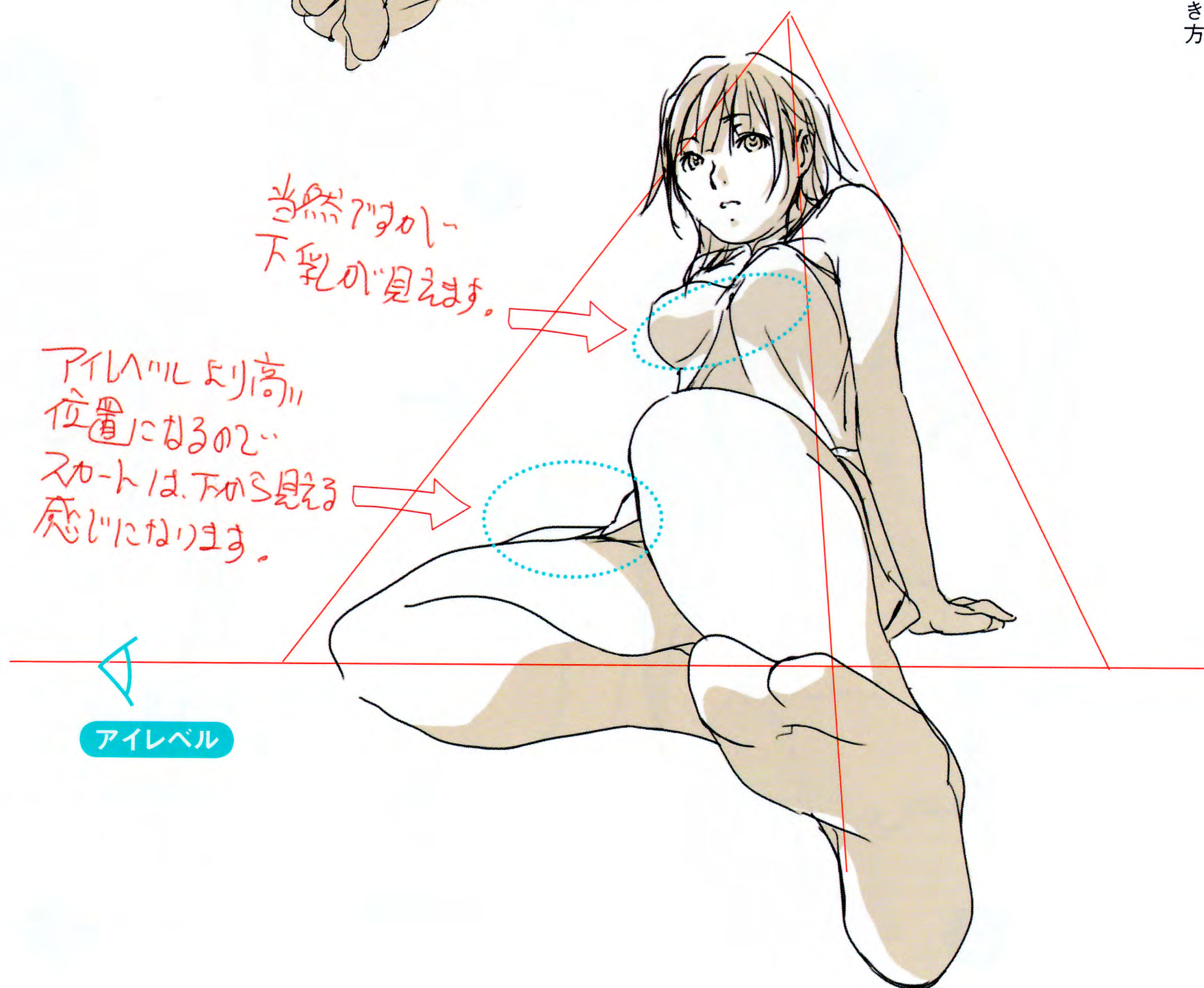
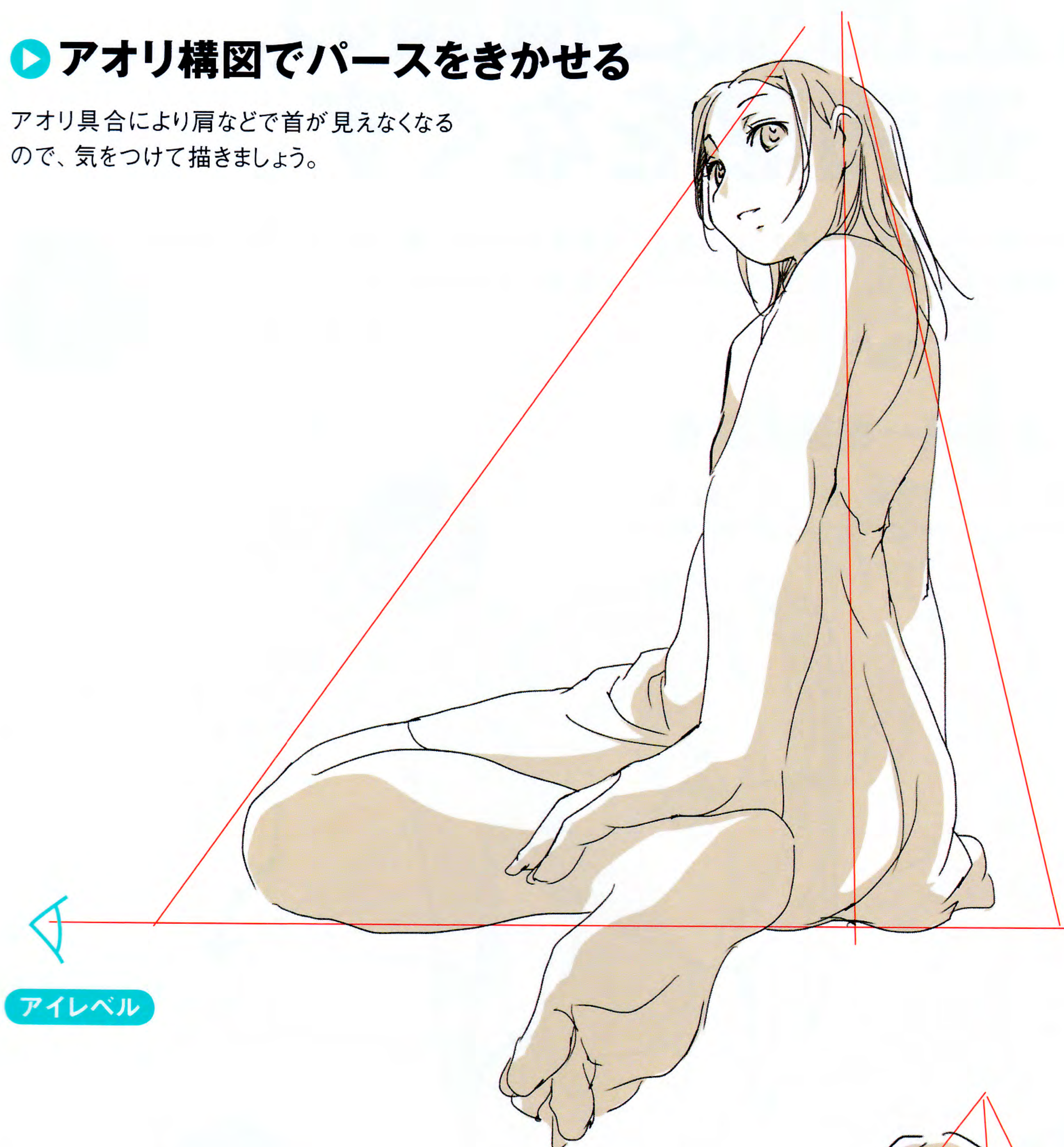
目の大きさなど、手前になるほど大きく描きましょう。

アイレベル

奥行きにパースをきかせる

奥になるほど小さく

アイレベル

アオリ構図でパースをきかせる

アオリ具合により肩などで首が見えなくなるので、気をつけて描きましょう。

PART 1
18

正面顔と横顔の違和感をなくす

正面顔・横顔・斜め顔はセットで考えるようにします。それぞれの「目・鼻・口」のバランスのとり方で顔が似てる似てないを判断されるので、この3つのバランスを意識して描きましょう。

斜め顔→正面顔→横顔の変化

アゴの角度、鼻の高さ、目と目の間隔に気をつけて描きます。キャラクターを描く際には、①斜め顔→②正面顔→③横顔の順番で描いていくとイメージしやすいでしょう。

斜め

陰影も大切な表現の1つですので、高さ・奥行きを考えて陰影をつけましょう。

目と目の間かくに気を付けて!

1

正面

2

横

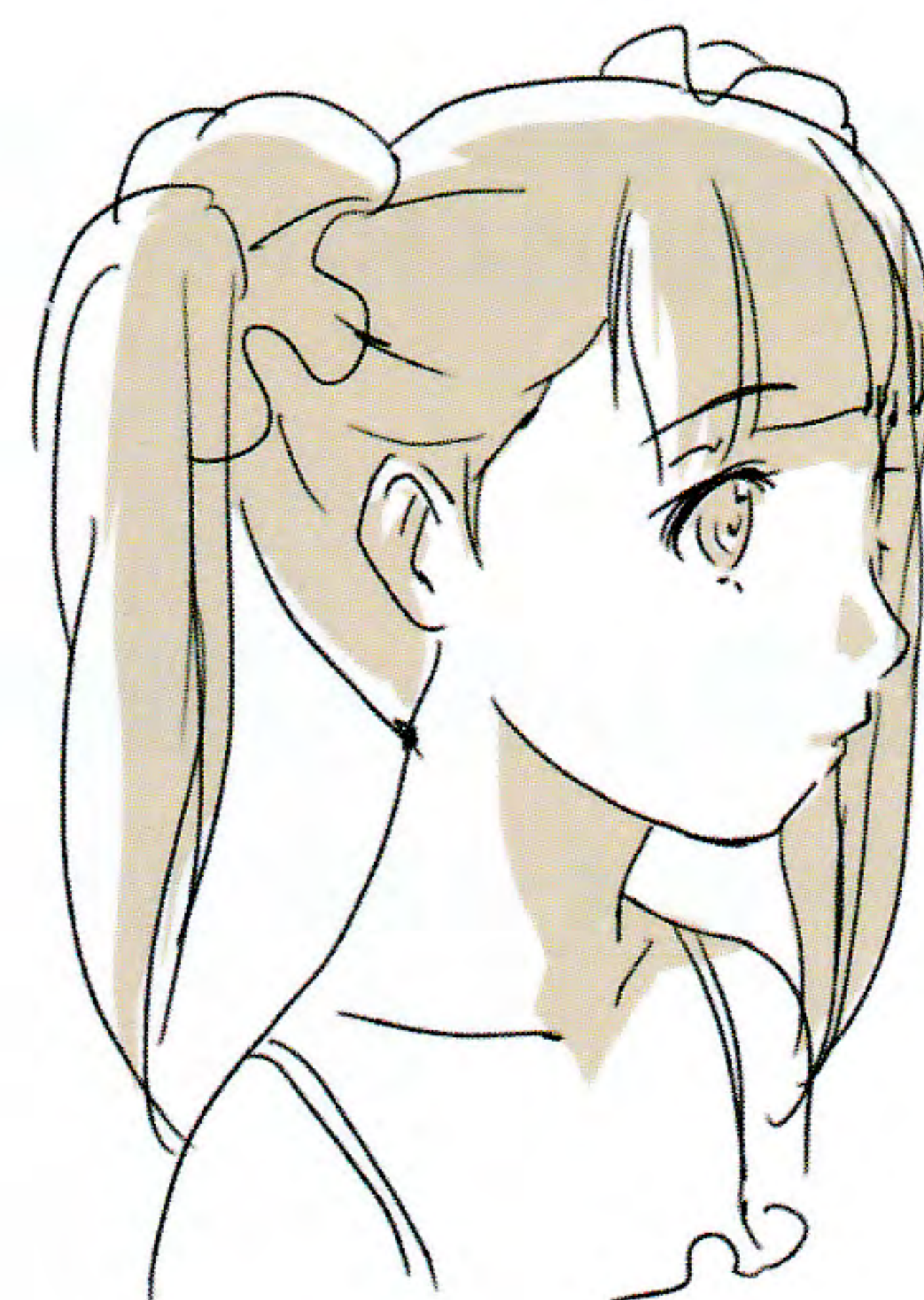
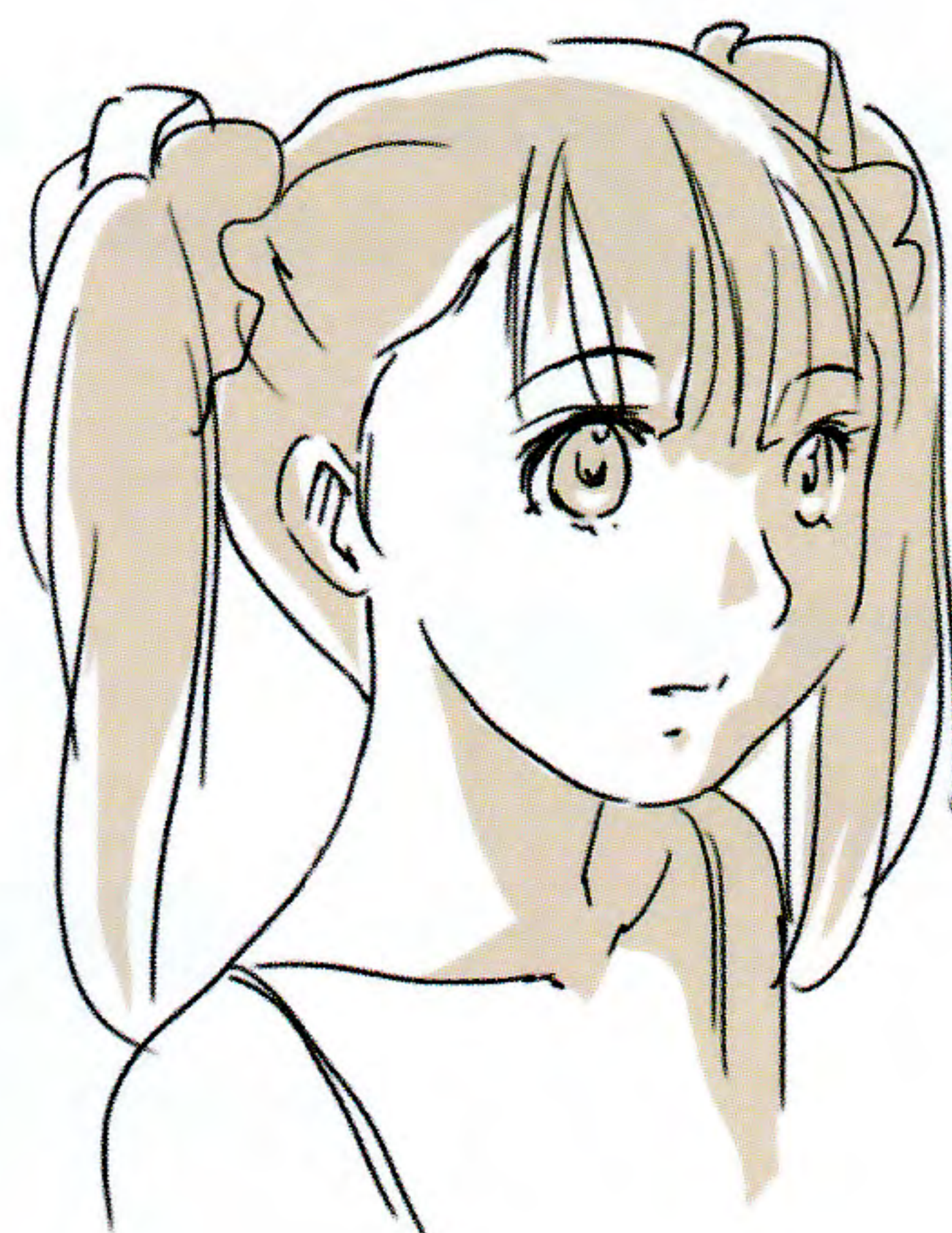
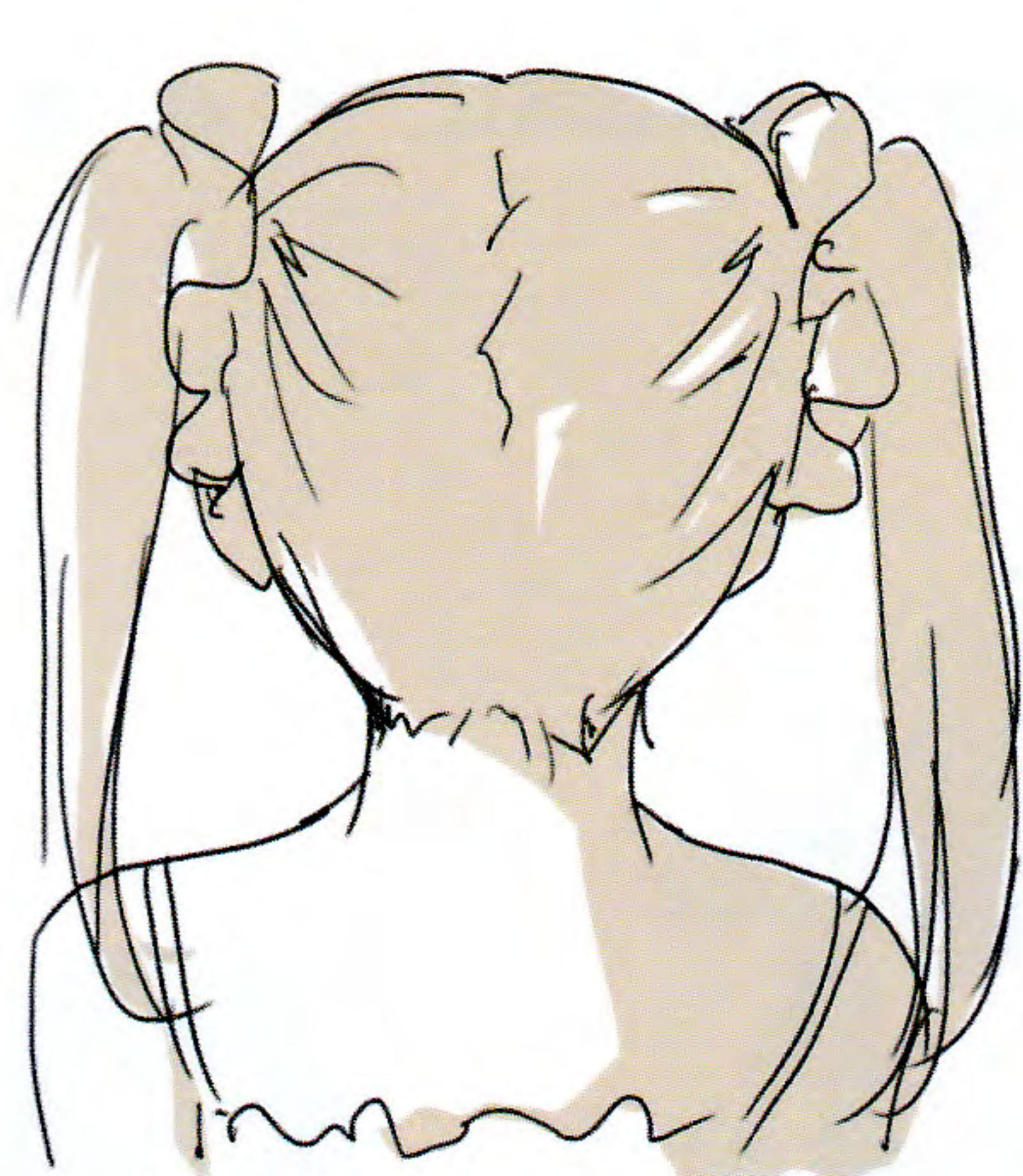
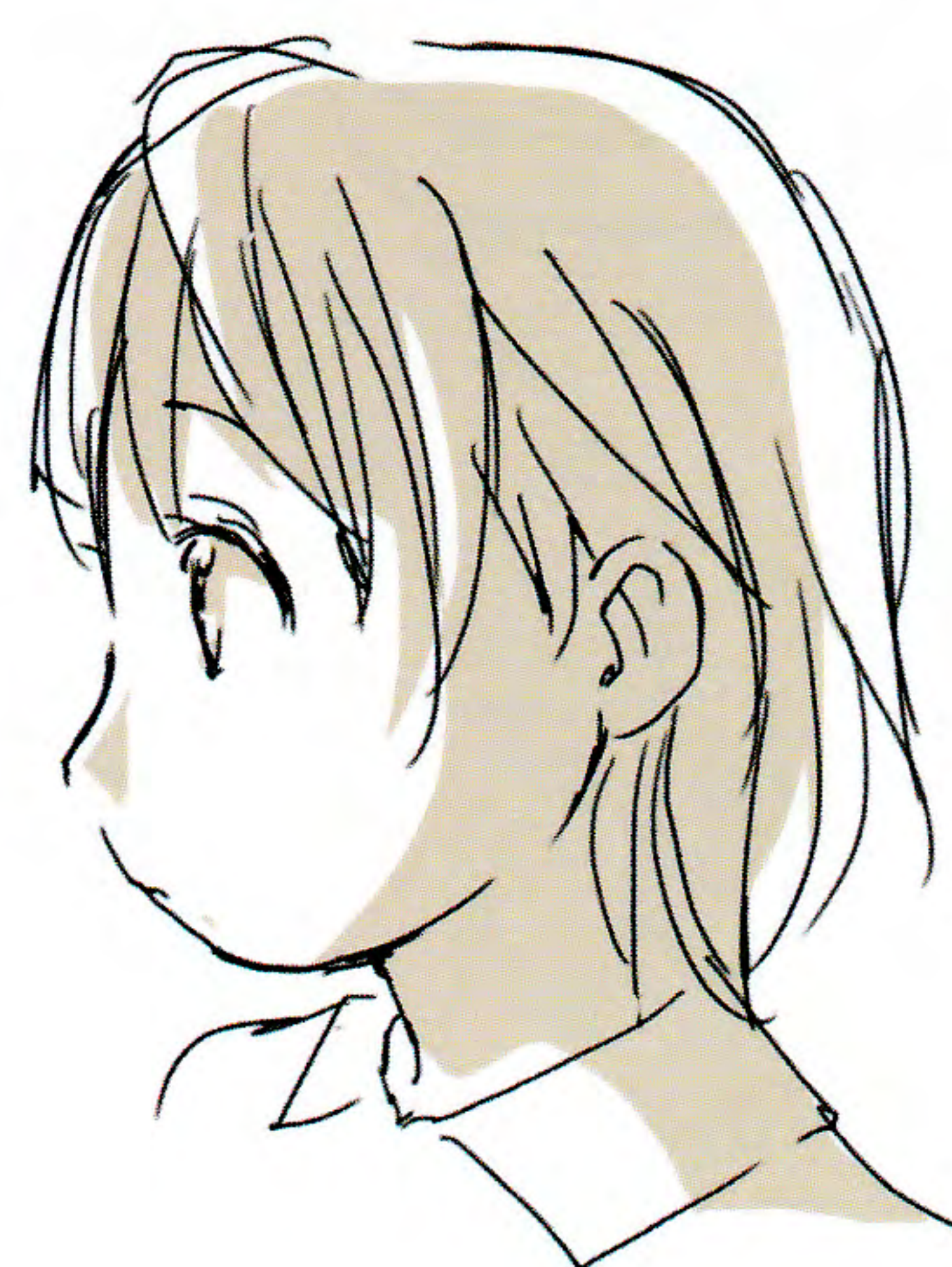
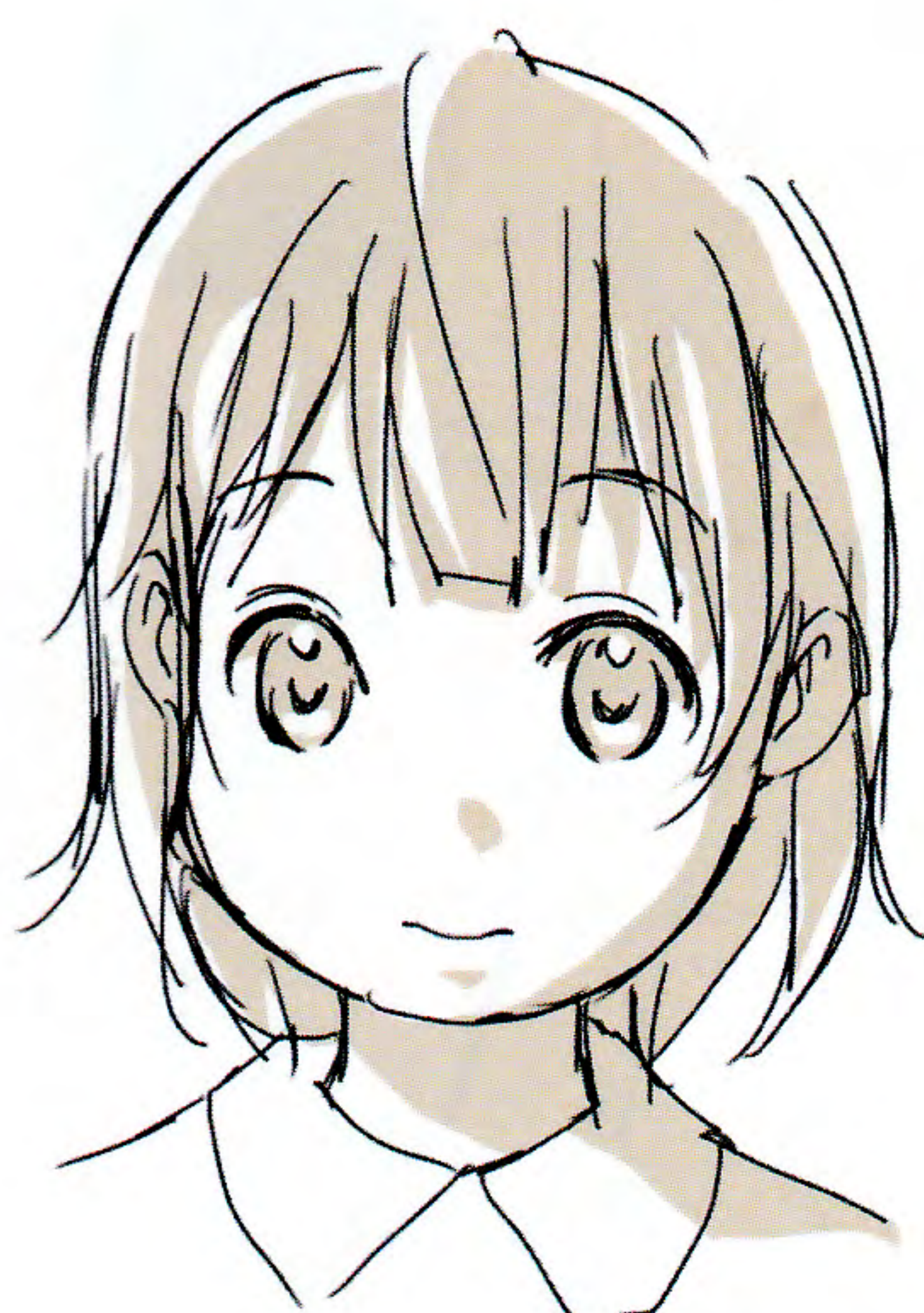
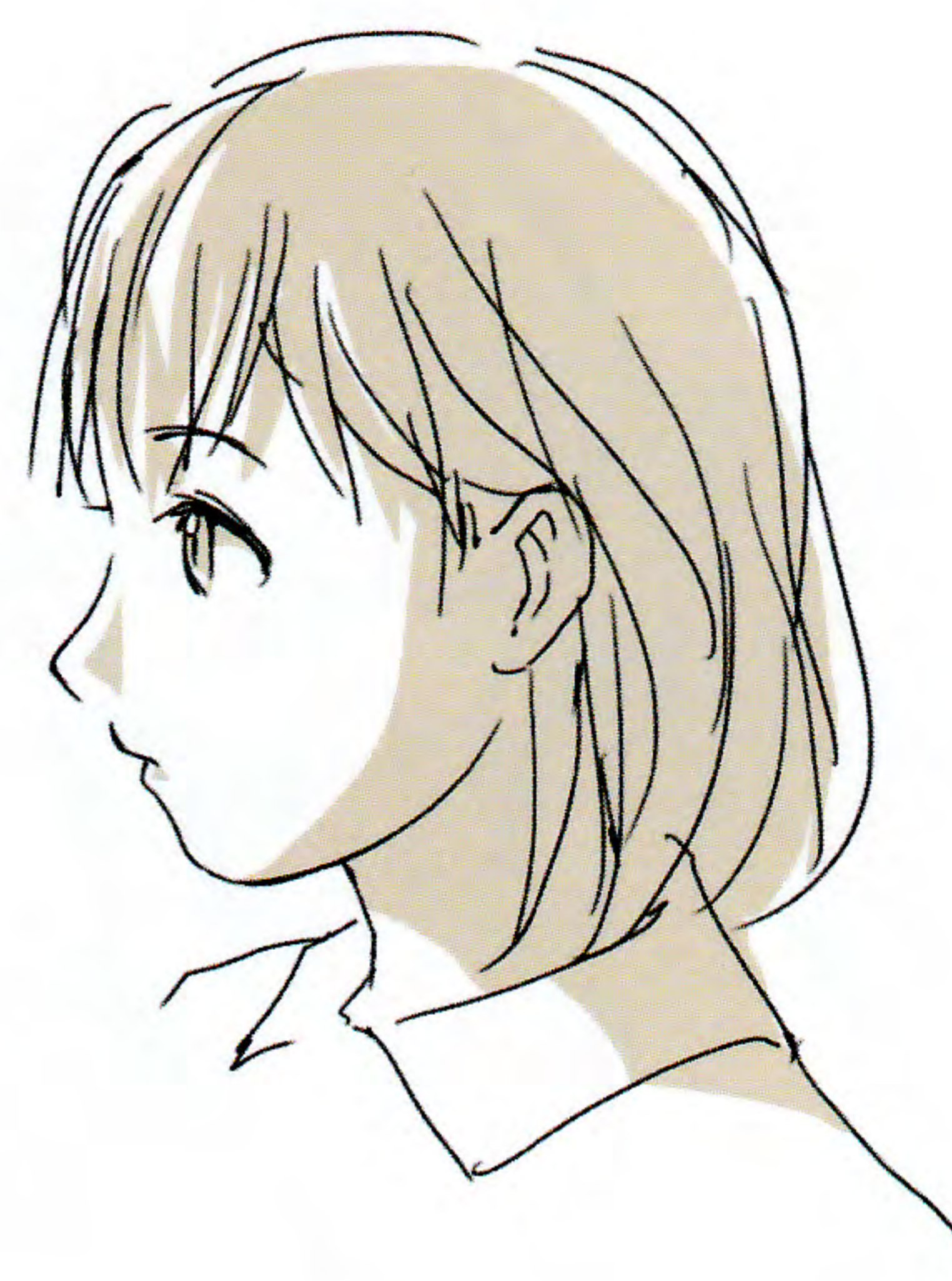
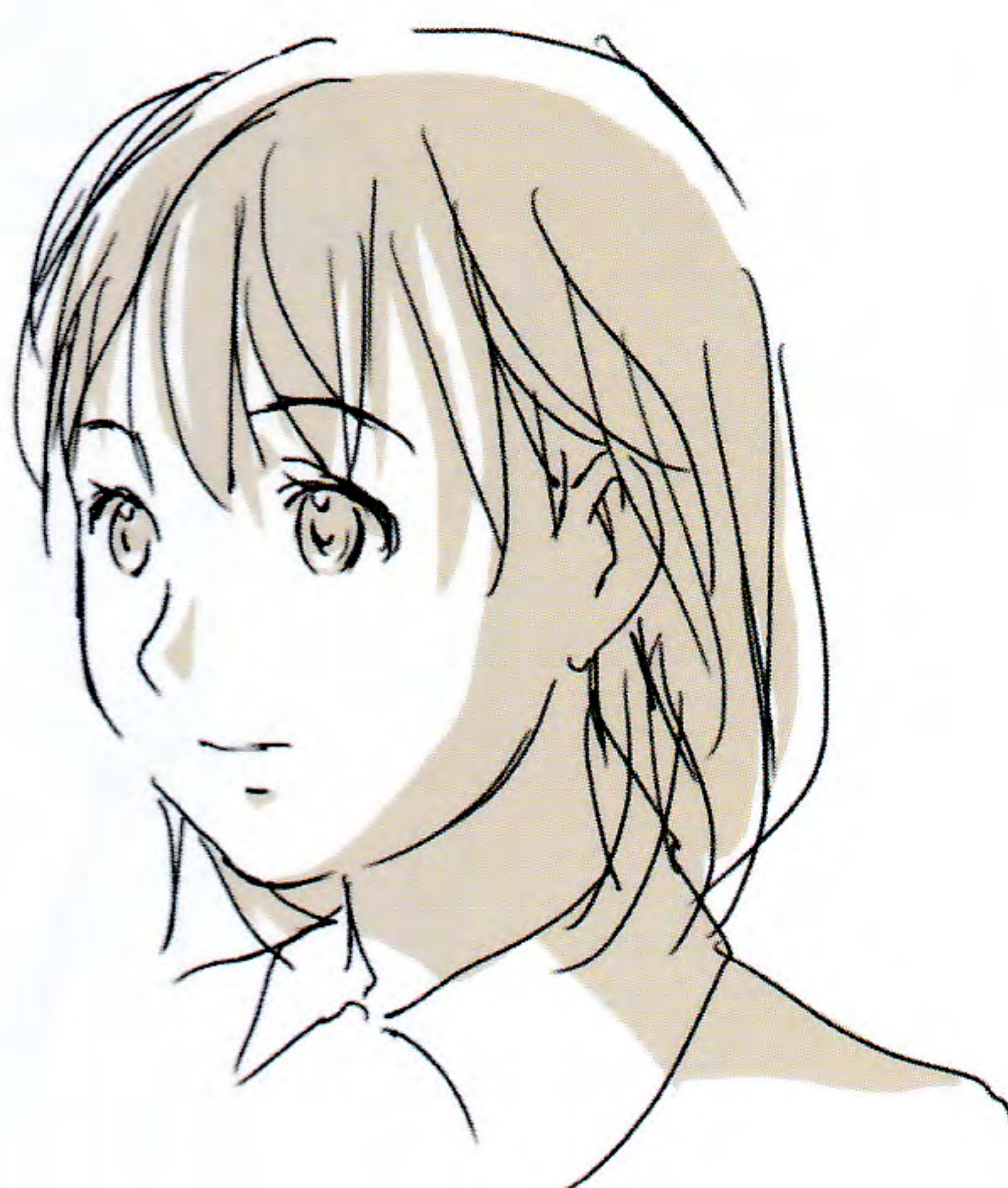
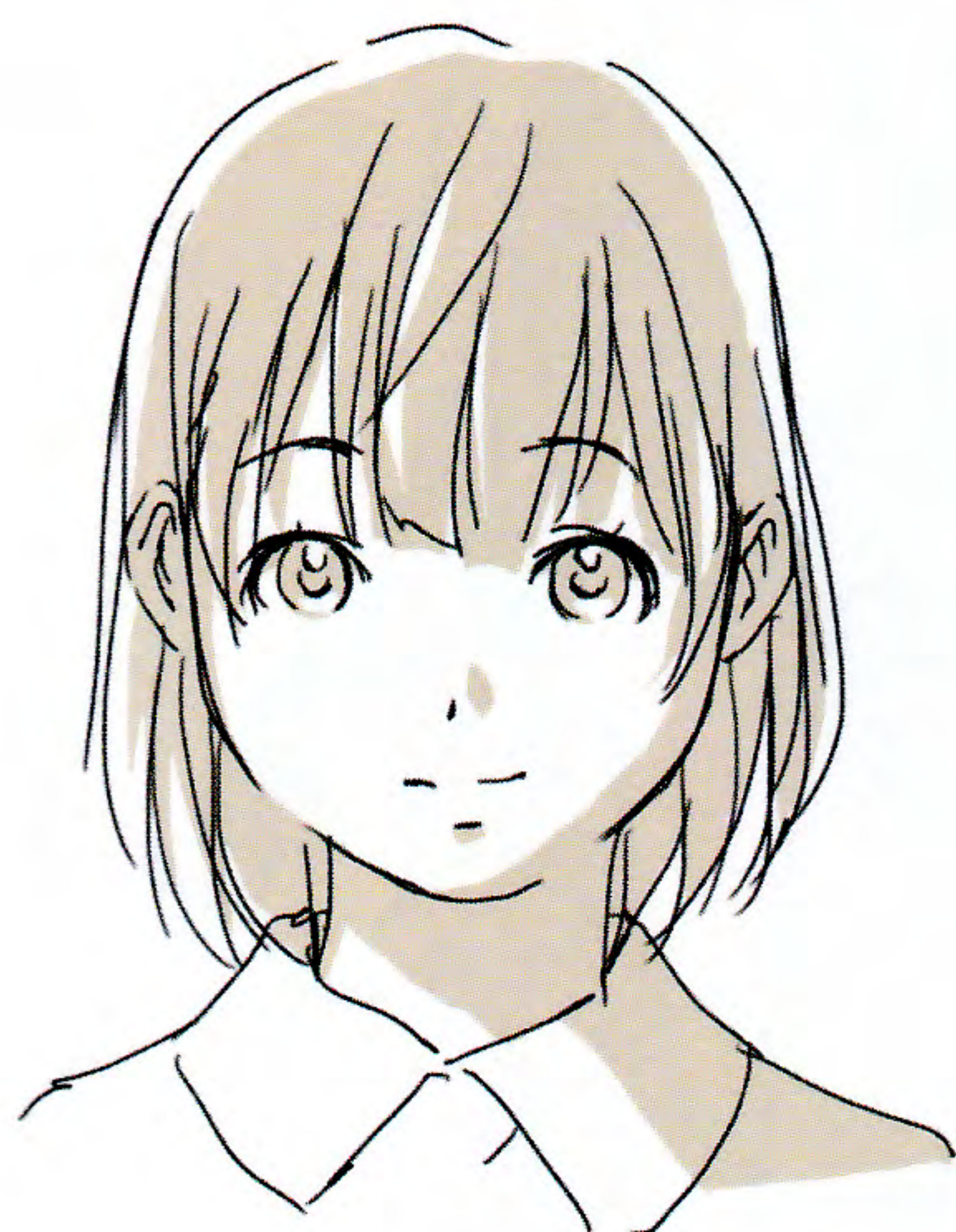
3

横顔の目

後ろ・斜め顔・横顔（右向き）

左ページのキャラクターの後ろ姿と、斜めと横の向きを右側に変えた作例です。

正面顔・斜め顔・横顔の作例

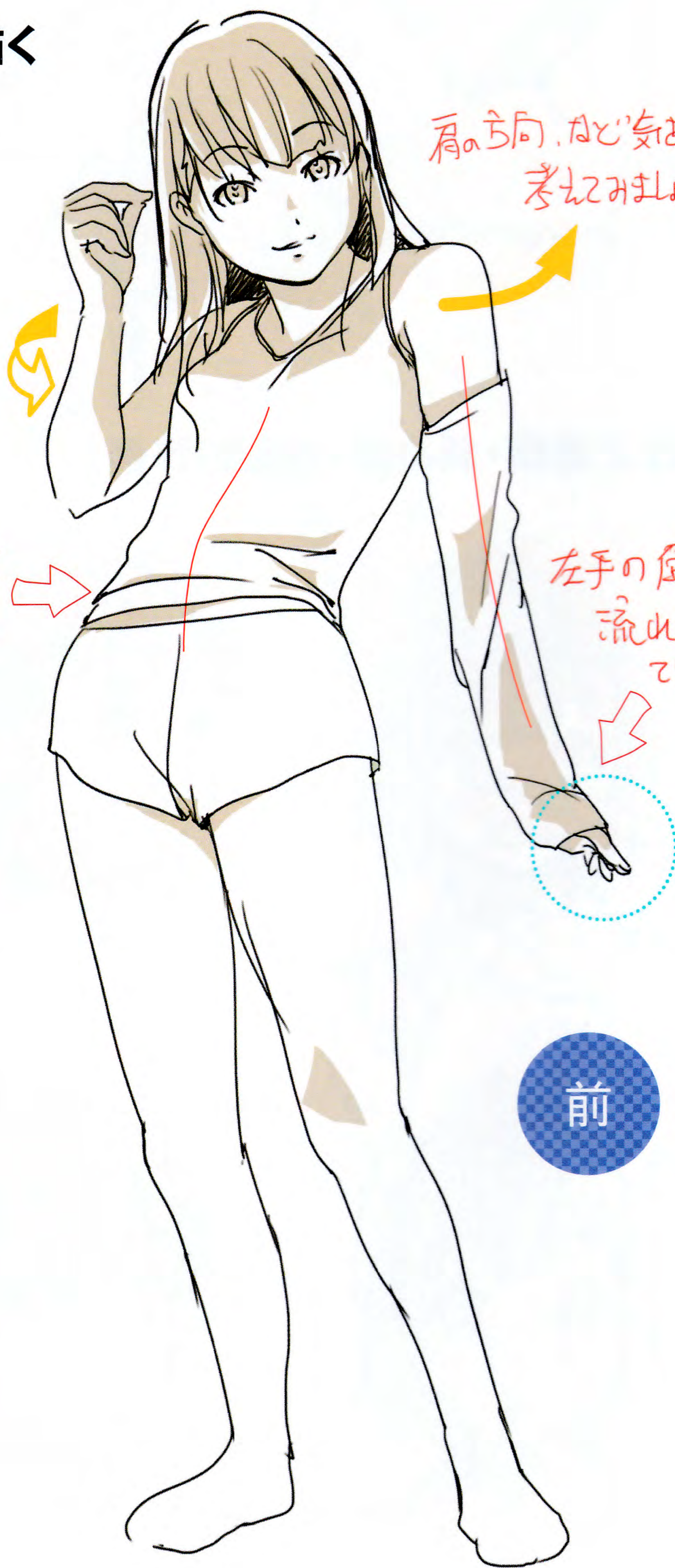
PART 1

19 どこから見ても自然なポーズ

あるポーズを描いた時、実際そんな風に見えるのかと不安になることがあります。そんな時は、前・横・後ろからというようにいろいろな角度から考えてみると、自然なポーズが描けます。

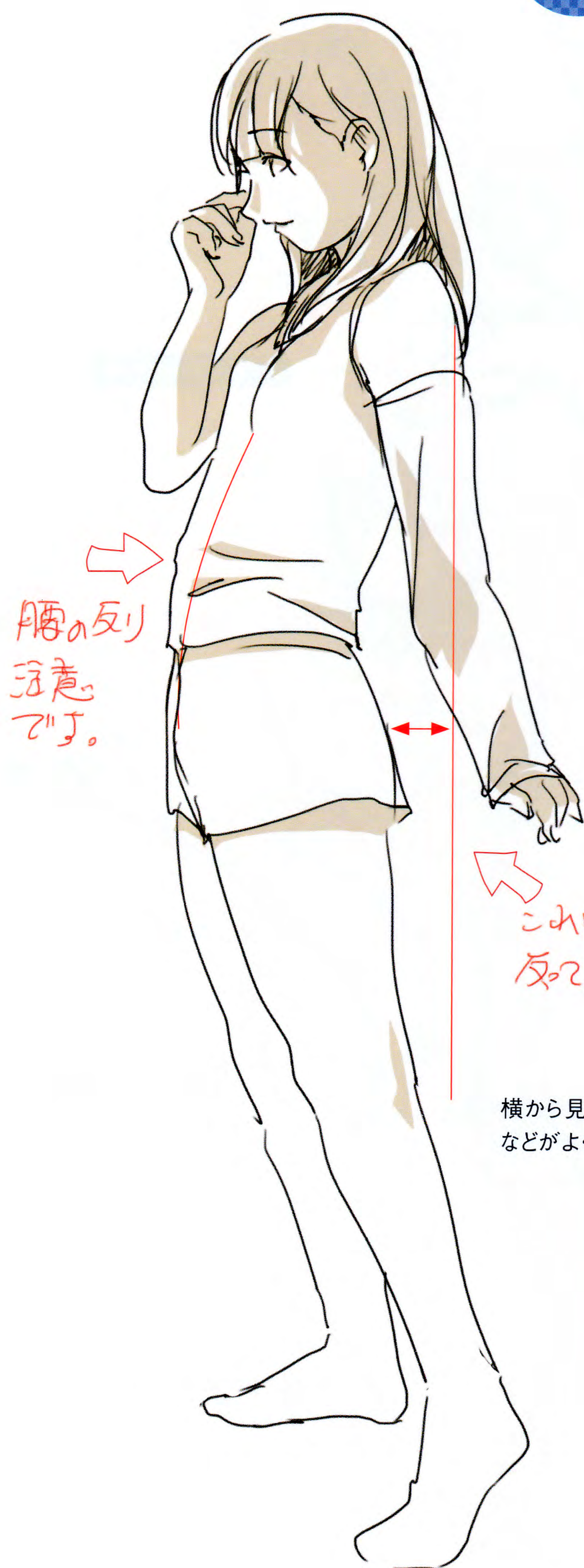
同じポーズを角度を変えて描く

下の完成ポーズを別の角度から描いてみましょう。

完成

前

正面・横向き・後ろ向きを想像してスケッチが描けたら、角度、流れ、身体の反りなど、いくつかポイントを決めて、最終的なポーズと見比べてみてください。この方法が身につけば、キャラクターを動かすこともできるようになります。

横

後

横から見ると、身体の反り具合などがよくわかります。

PART 1

20 さまざまな動きのポーズ

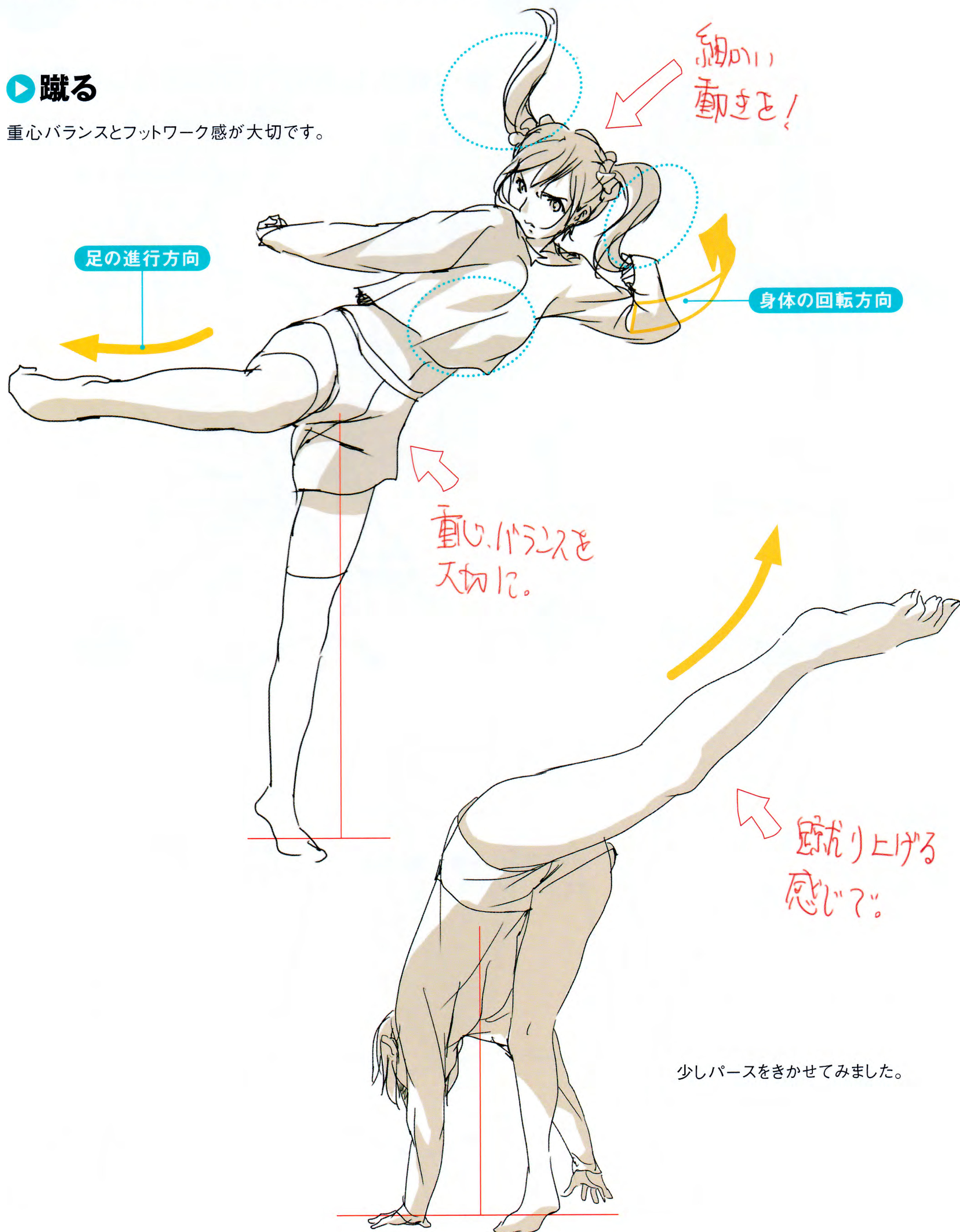
いろいろな動作をまとめてみました。押したり引いたりした時の力のかかる方向と体重をかける方向、動いた時の重心のとり方と体重移動、シワの動きなどを考えて描いていきましょう。

蹴る

重心バランスとフットワーク感が大切です。

足の進行方向

身体の回転方向

少しパースをきかせてみました。

▶踊る

柔らかいラインと軸をとり、動きの表現をしましょう。

シワの表現
大切です。

動きで残る
髪の毛を
意識して。

ドレスも同様に
動きの残りを!

足は
弾んだ動きを。

押す

肩を軸に前を押して!

足は突っ張って!

引っ張る

肩・手・腰・足を主点と考えましょう。

身体の体重を後ろに。

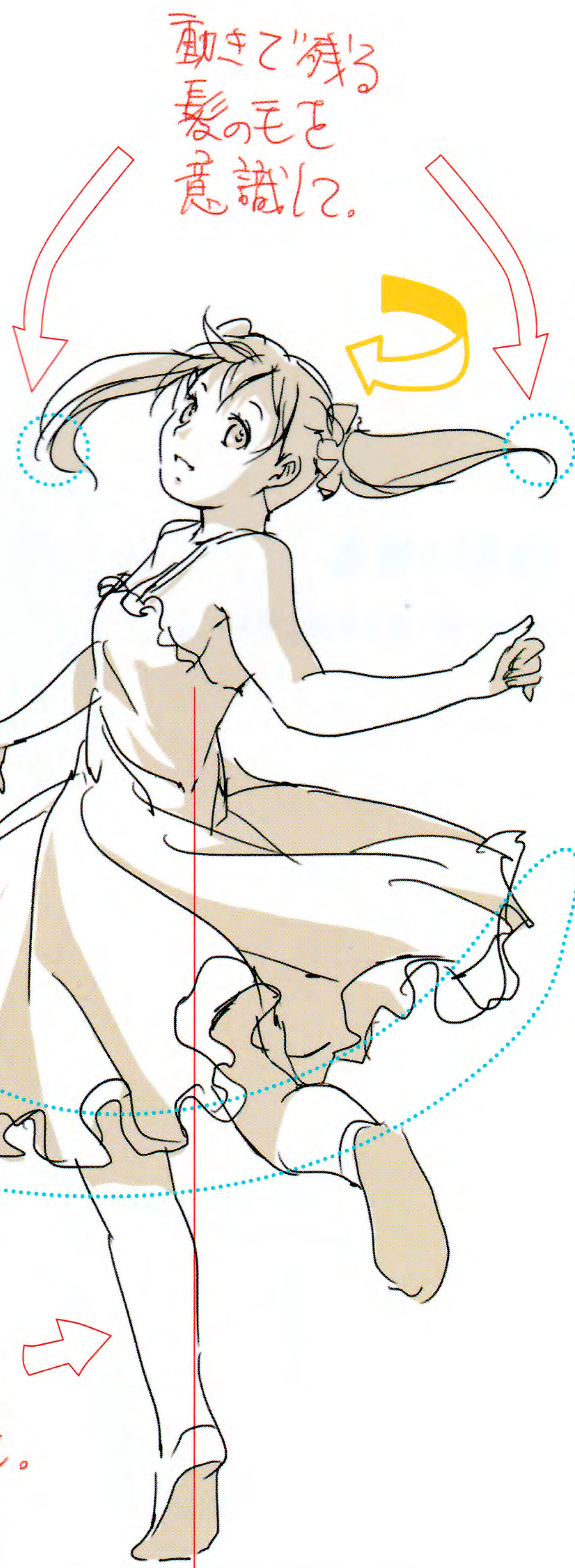
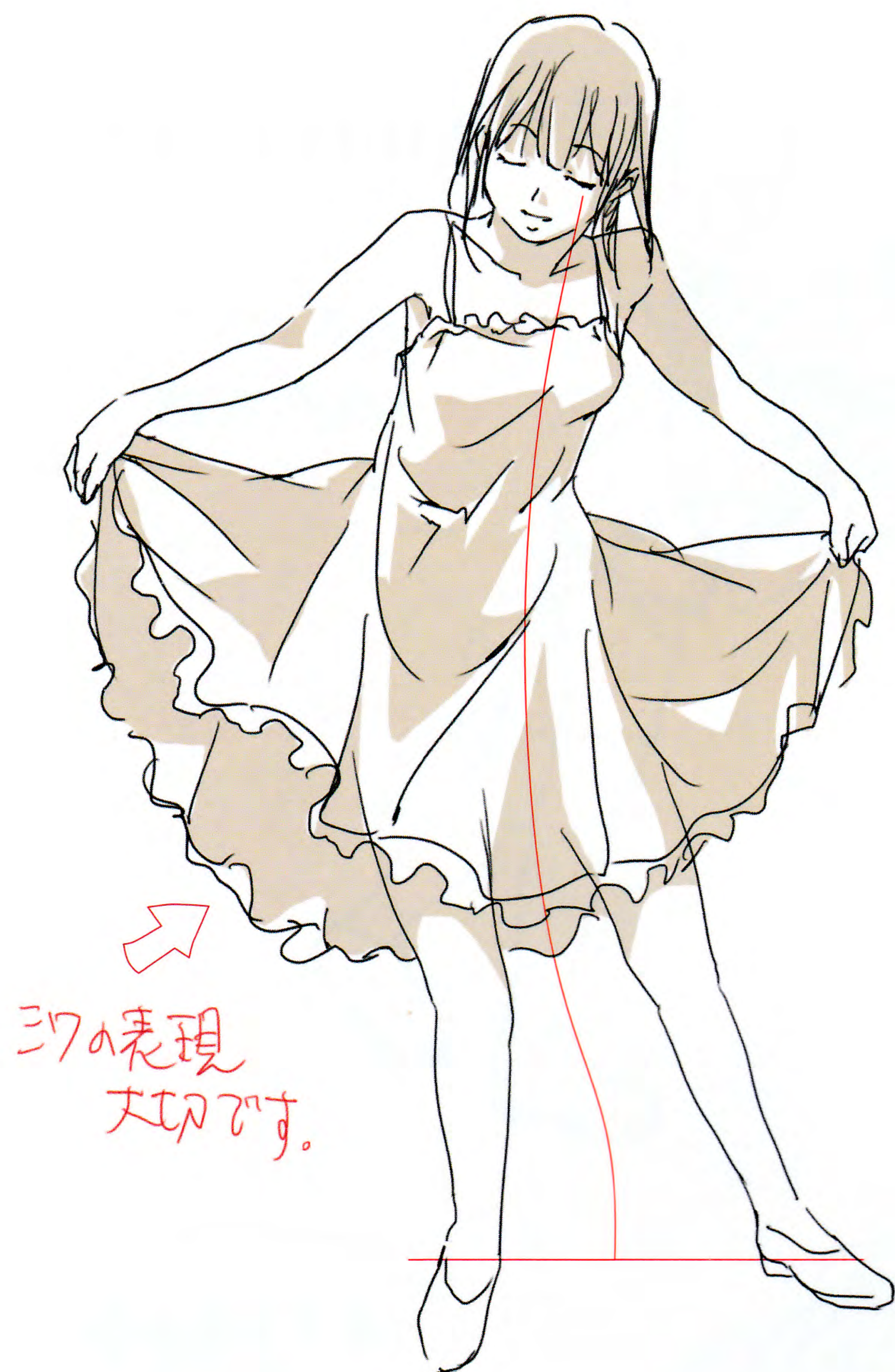
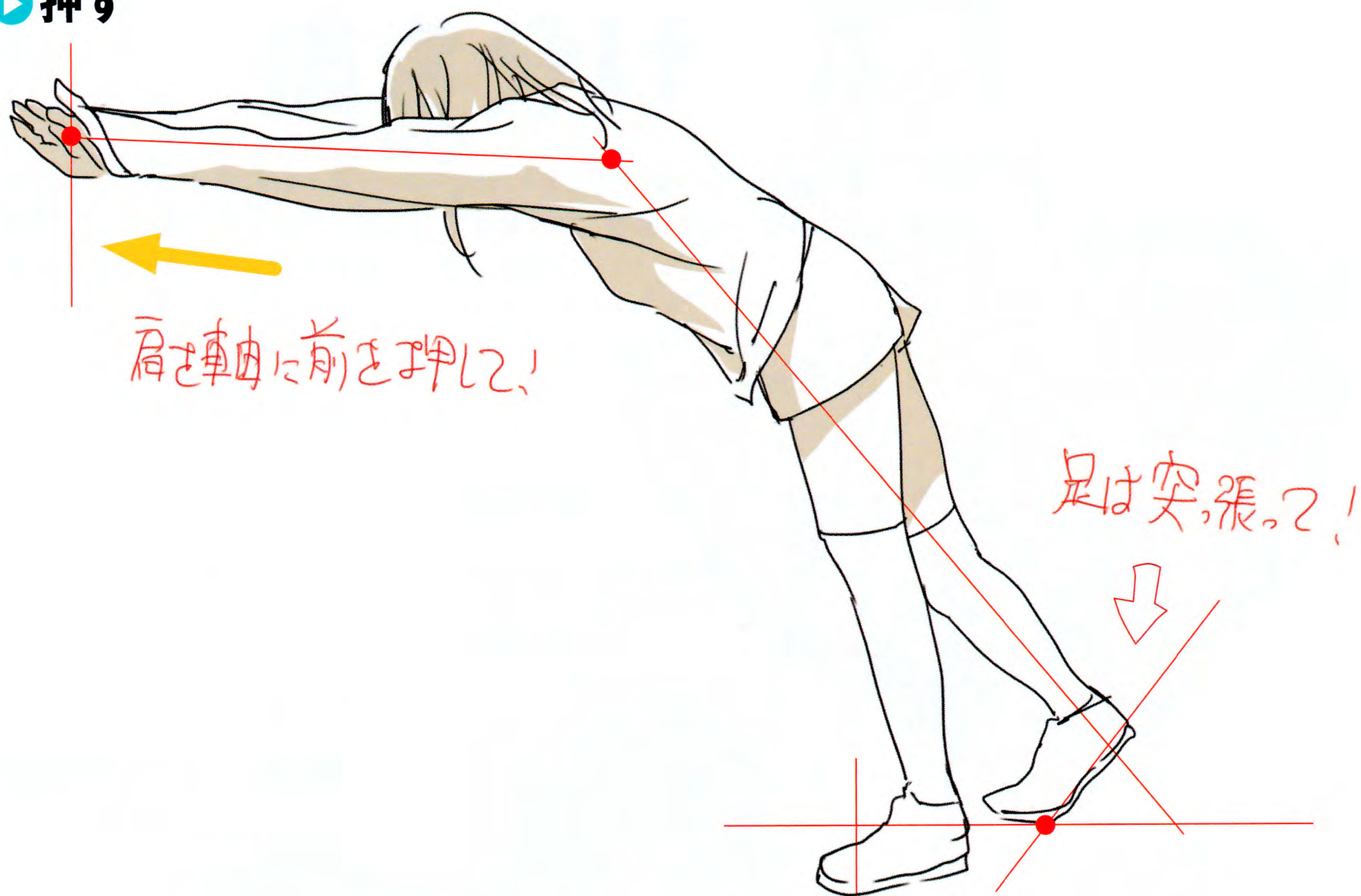
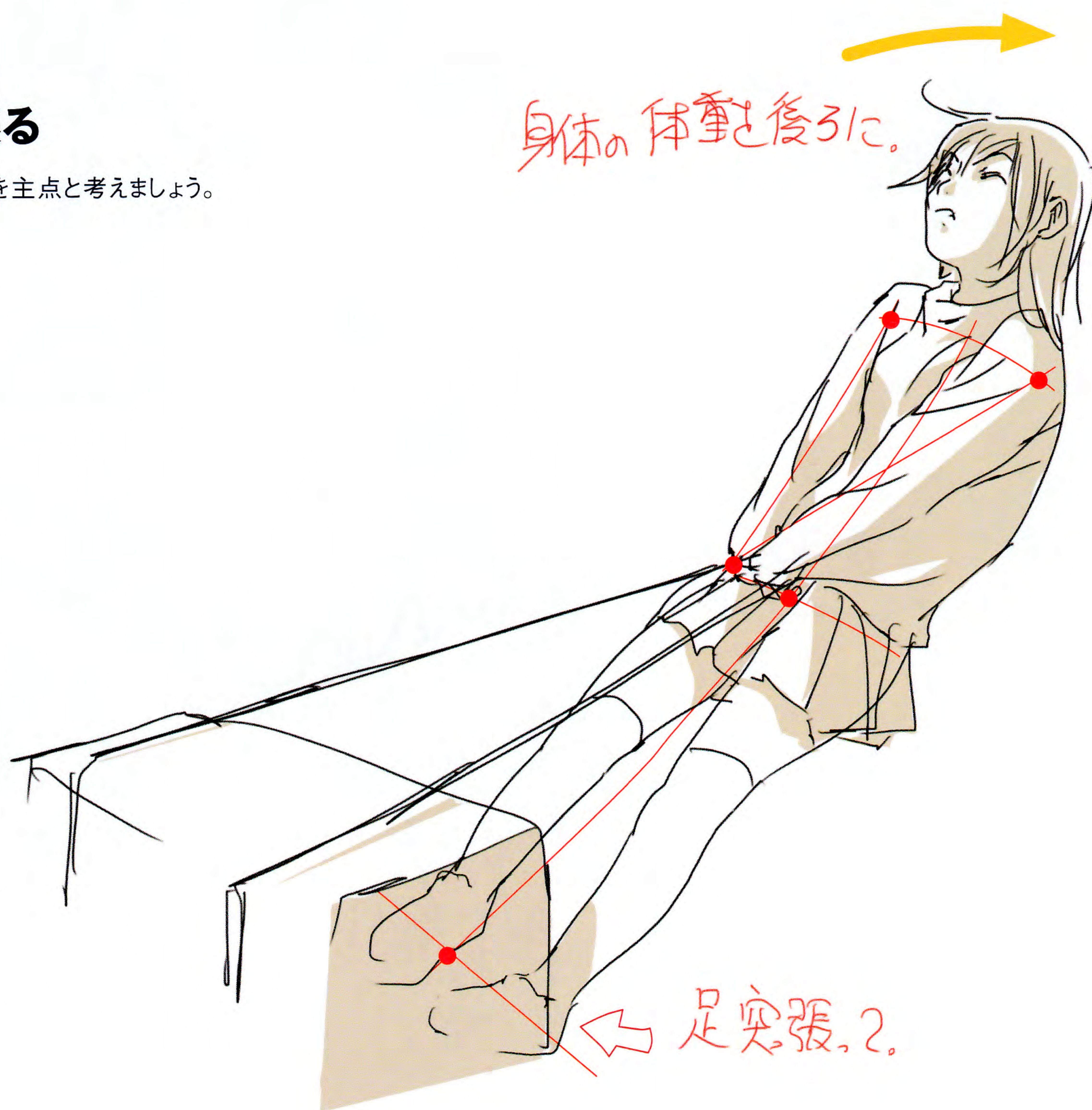
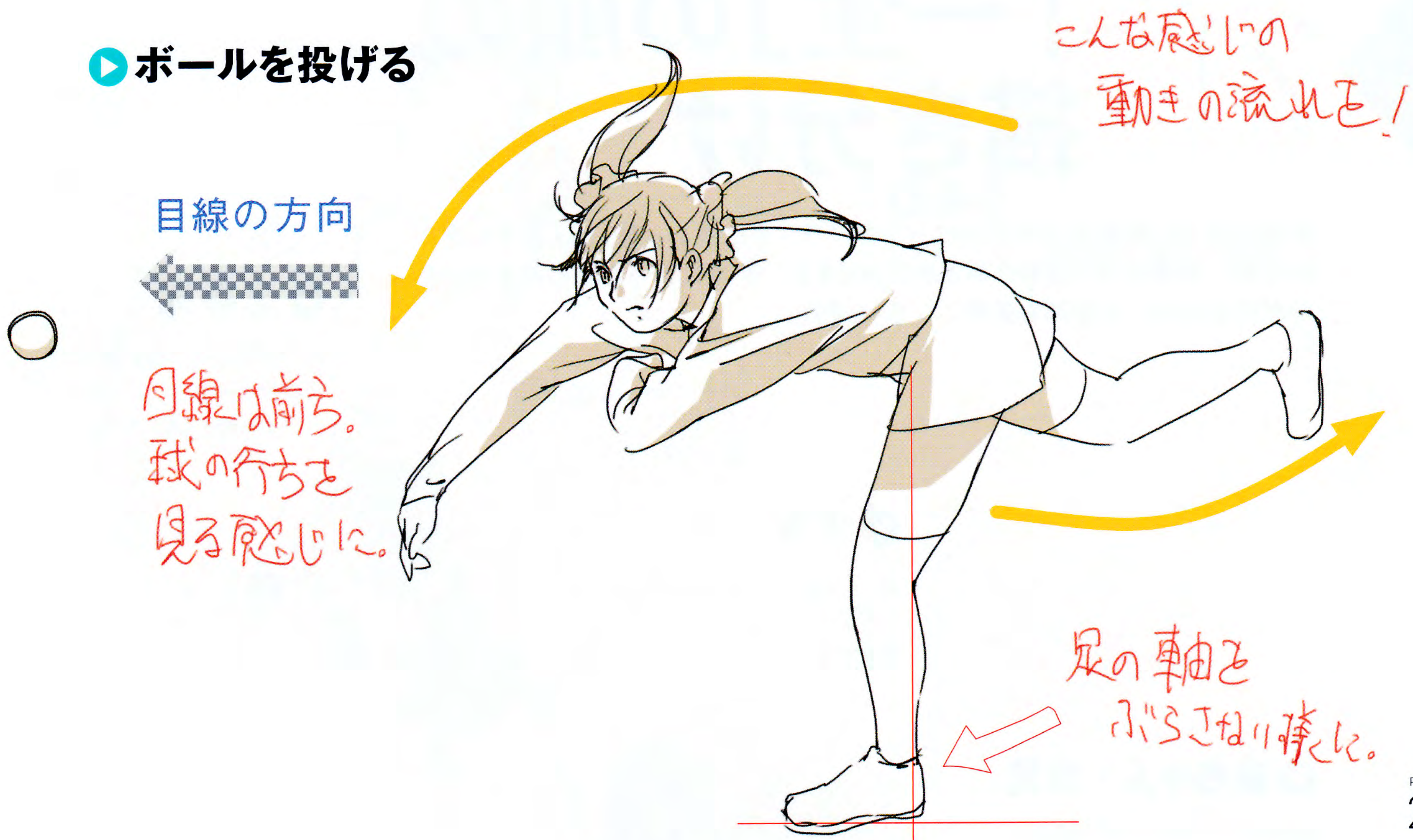
足突張って。

ボールを投げる

こんな感じの
動きの流れを!

目線の方向

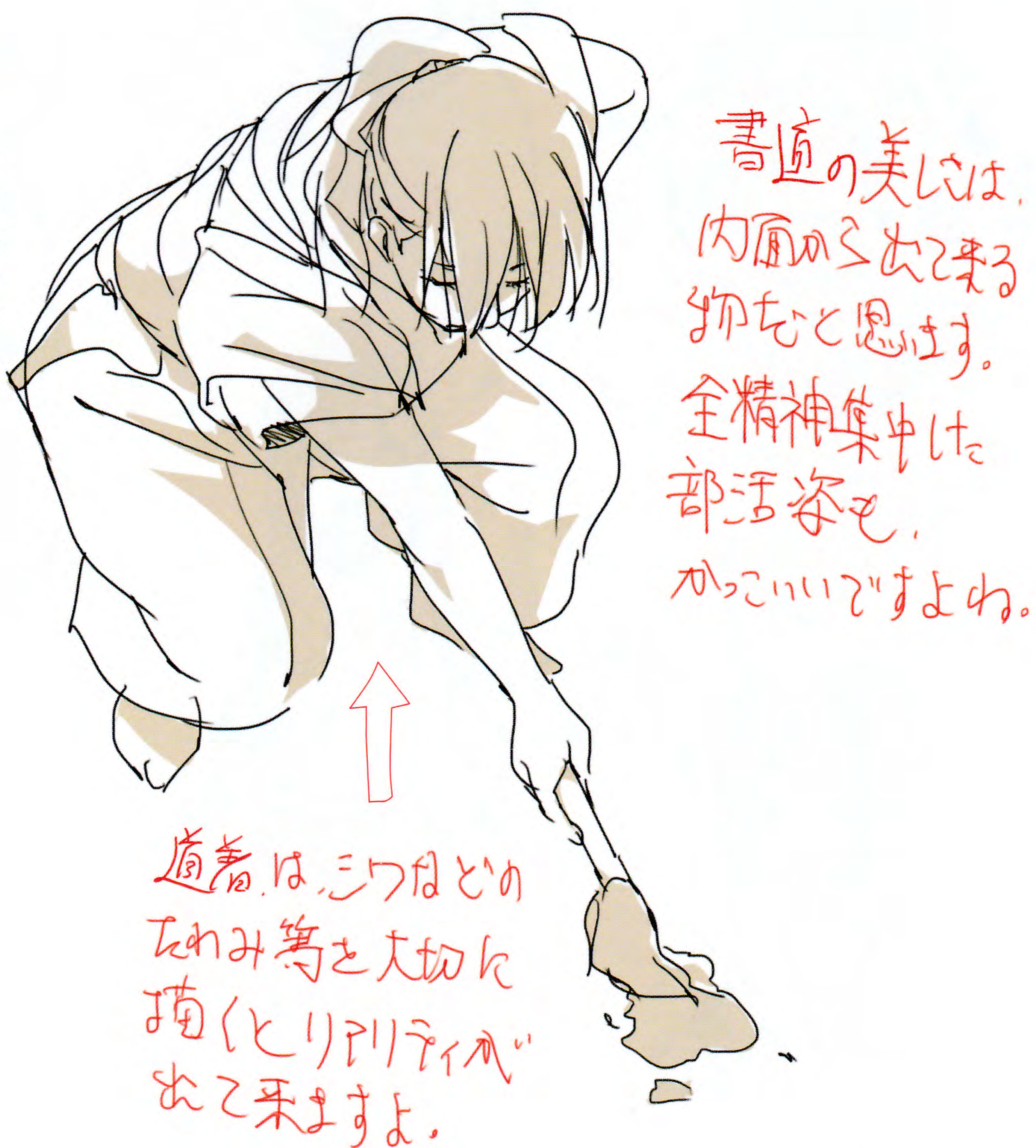
目線は前方。
球の行方を
見る感じに。

足の軸を
ぶらさない様に。

書道をする

腰を低くすることで下半身に安定感を出し、上半身の動きに余裕をもたせます。腕は、力強く筆を一気に振り下ろす感じに描いていきましょう。

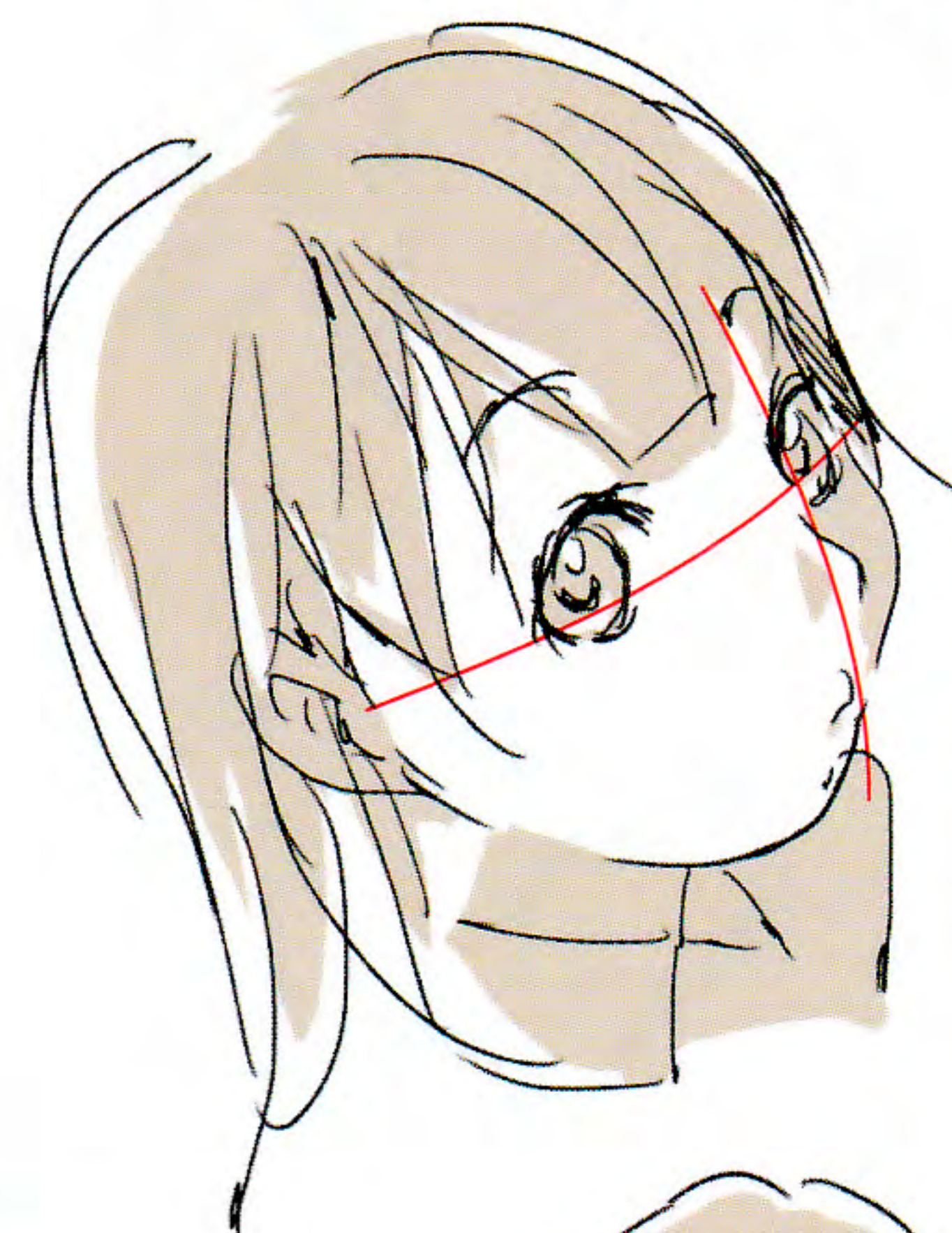
書道の美しさは、
内面から出て来る
物だと思います。
全精神集中した
部活姿も、
かっこいいですよね。

道着は、シワなどの
たるみ等を大切に
描くとリアリティが
出て来ますよ。

PART 1

21 「一生」の顔の描き分け

年齢によって顔全体から見たパーツのバランスは違い、目・鼻・口それぞれの位置、頭部における目の高さが変わります。年齢に合った顔の描き分けを心がけましょう。全身像も参考にしてください。

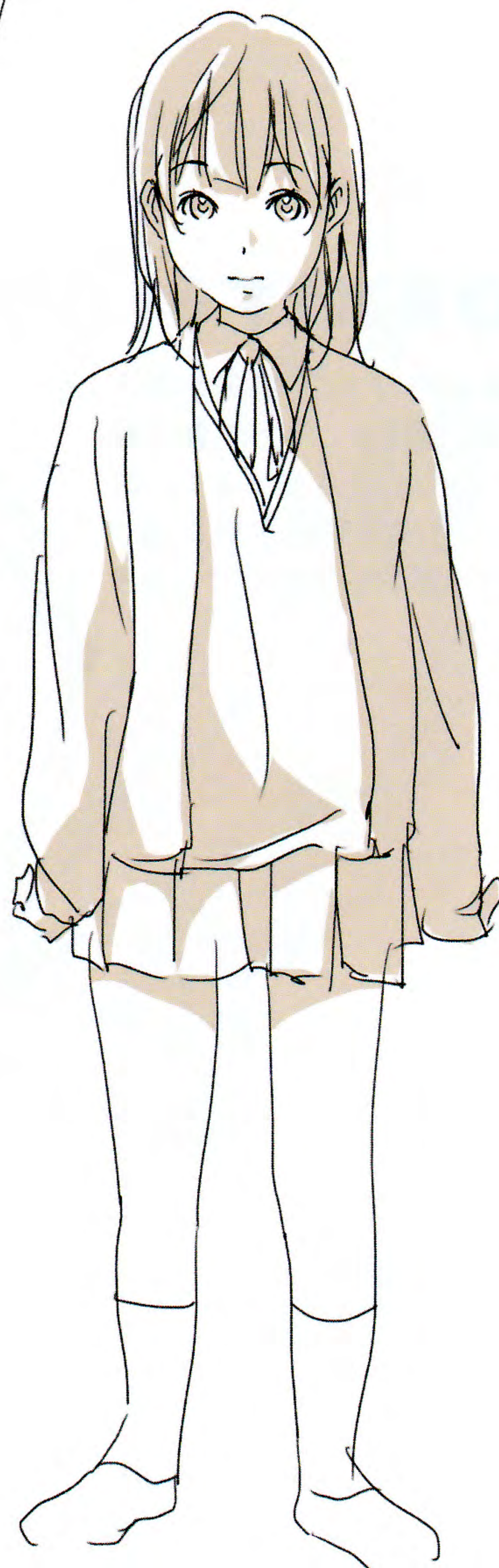
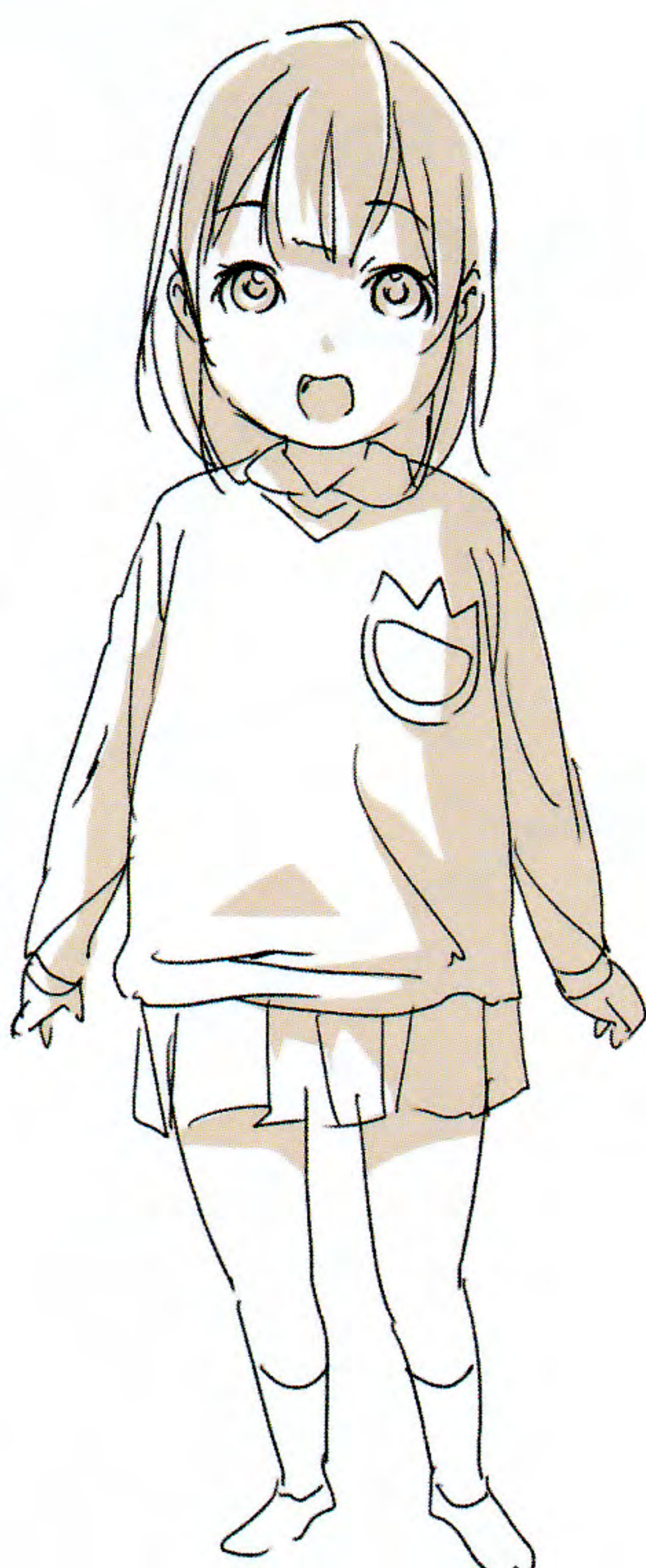
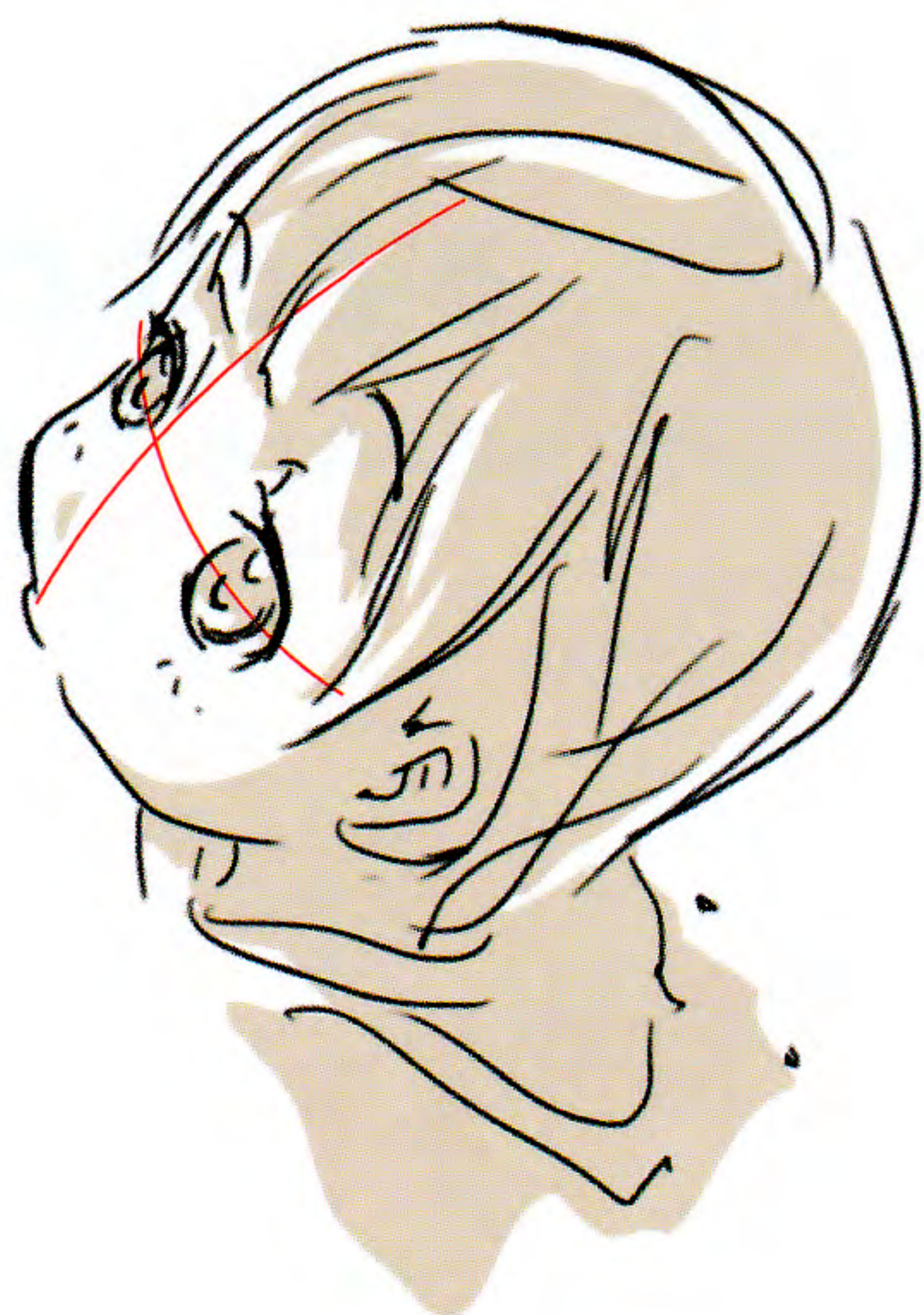
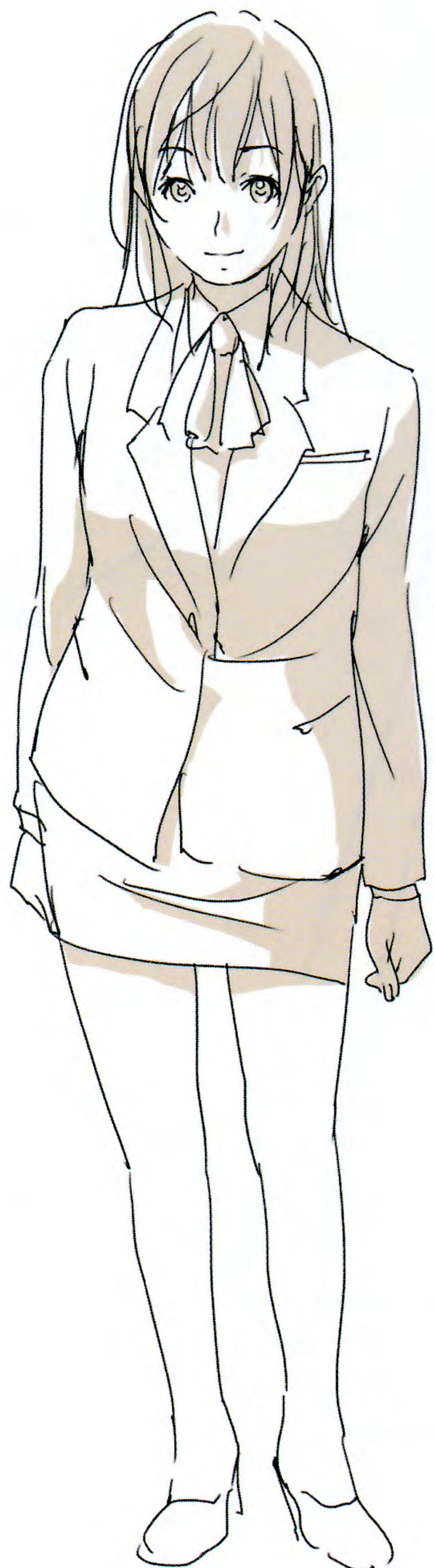
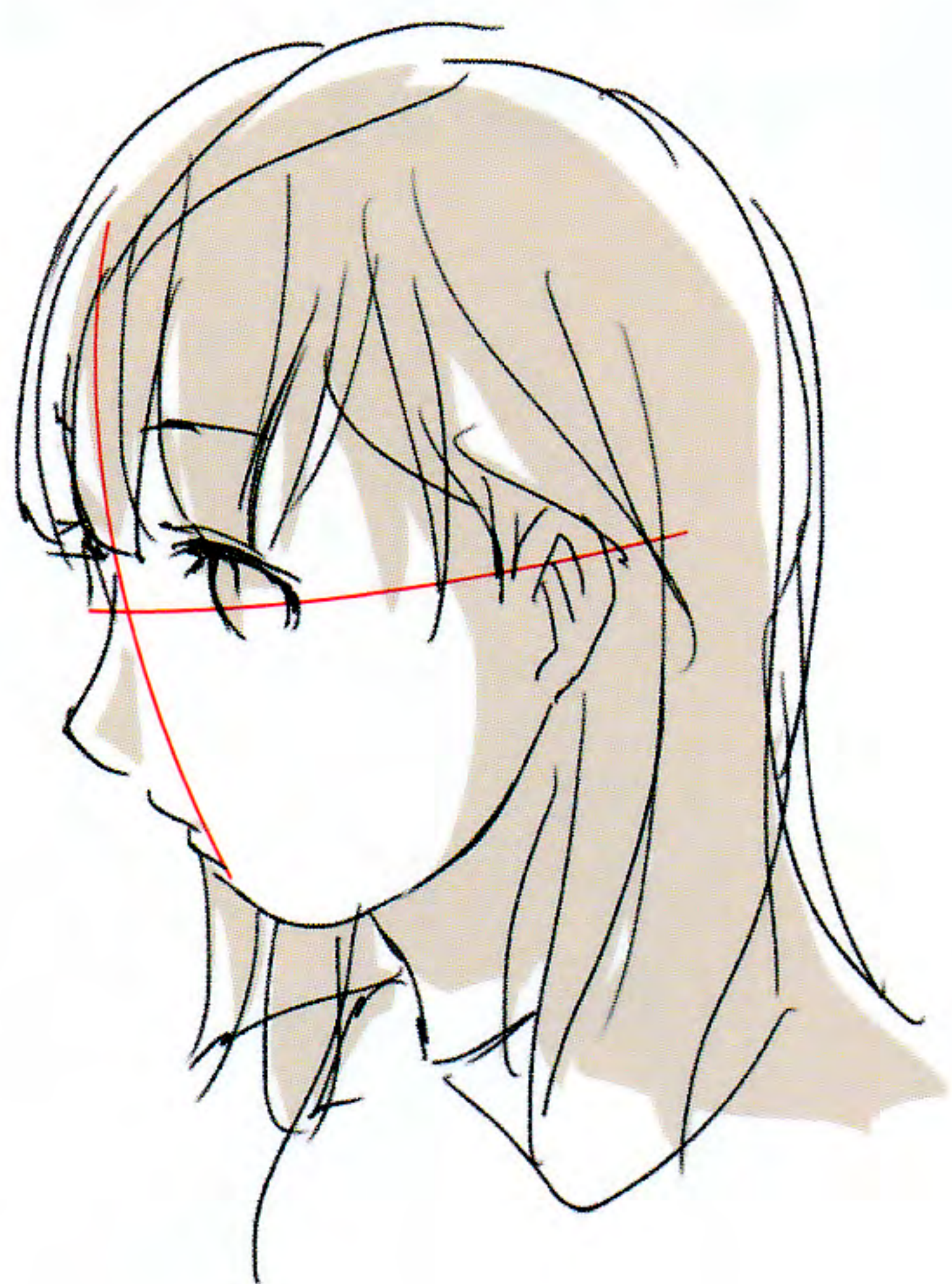
思春期

頭の2分の1に目を置くことには変わりはありませんが、目が少し小さくなります。

少女

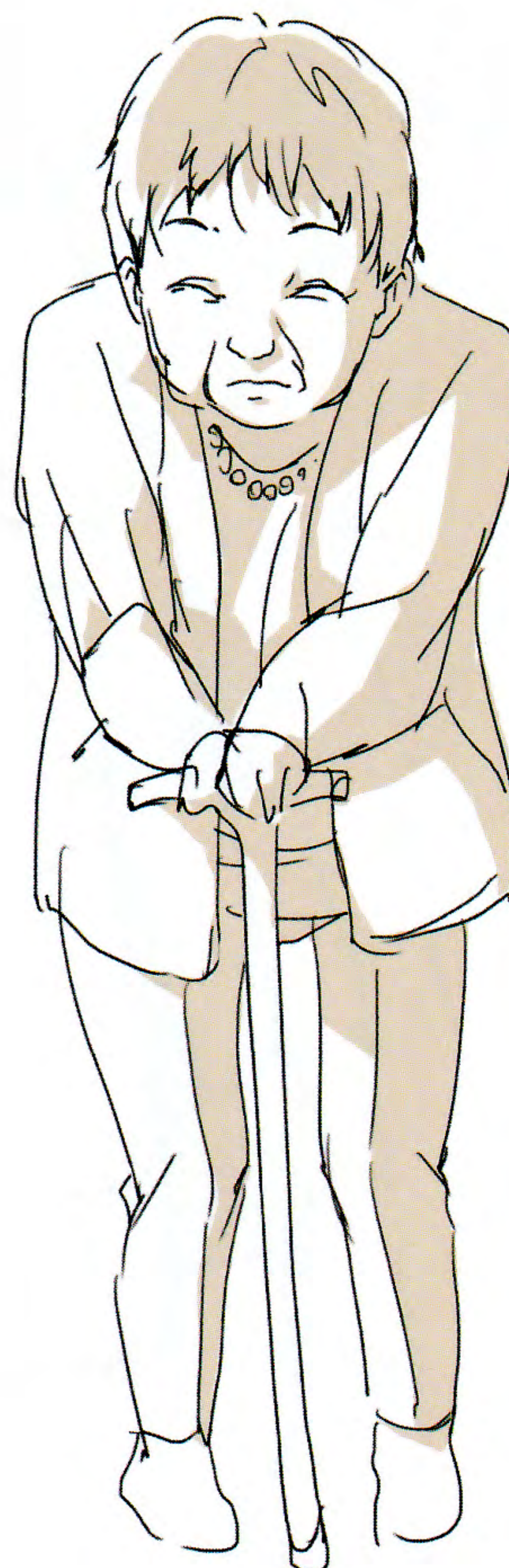
幼児に比べて少し成長していますので、頭の2分の1に目を置きましょう。

赤ちゃん・幼児

頭部の2分の1以下に顔パーツを集めて、頭を大きく描くことが幼い顔を描くコツです。

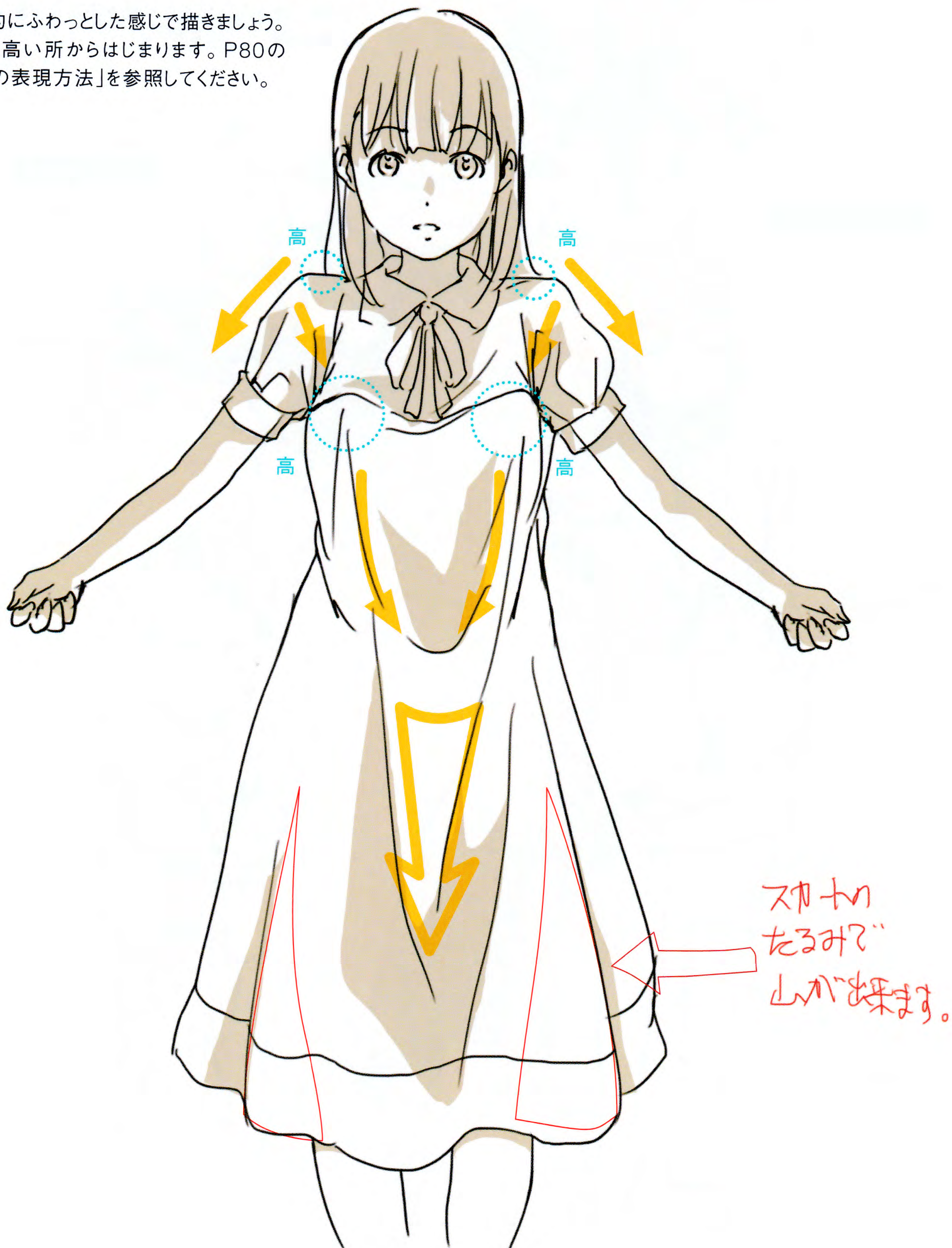
成人

目の位置は変わりないのですが、
鼻の位置が少し下がった感じに
なります。

老人

老人の場合は少し描き方を変えましょう。
どちらかと言えば、リアルな描き方になりま
す。鼻もリアルに描き変えました。

PART 1

22 自然なシワの描き方

シワを描く際のポイントは、「シワの流れ」です。布が高い所から低い所へ落ちる際のシワの流れ、布を折った時のシワの流れなどさまざまですが、シワの入る理屈を理解すると簡単に描けます。

柔らかく身体との密着度の低い服

全体的にふわっとした感じで描きましょう。シワは高い所からはじまります。P80の「シワの表現方法」を参照してください。

ある程度密着度のある服

上半身と下半身の服と身体の密着度の違いを描き分けるよう心がけましょう。

後

シワが集まって山になります。

高

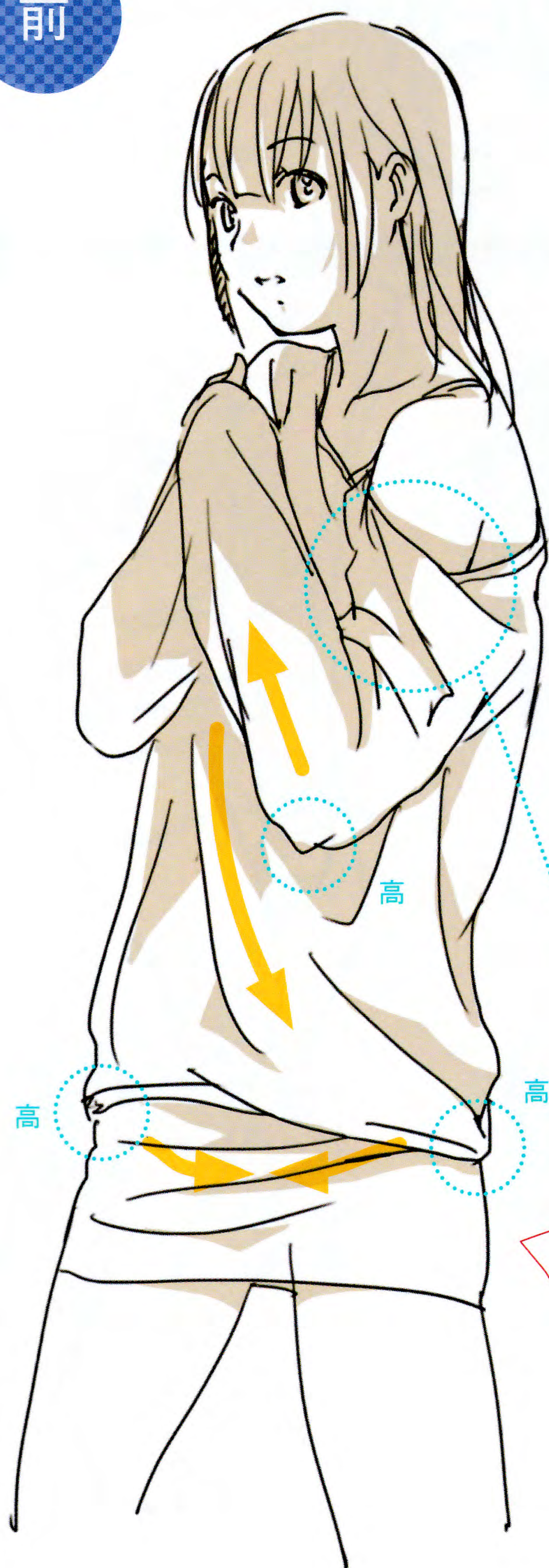
高

2つのシワの流れのはじまり

高

前

ひじも、曲げると「高い所」と同じと考えてください。

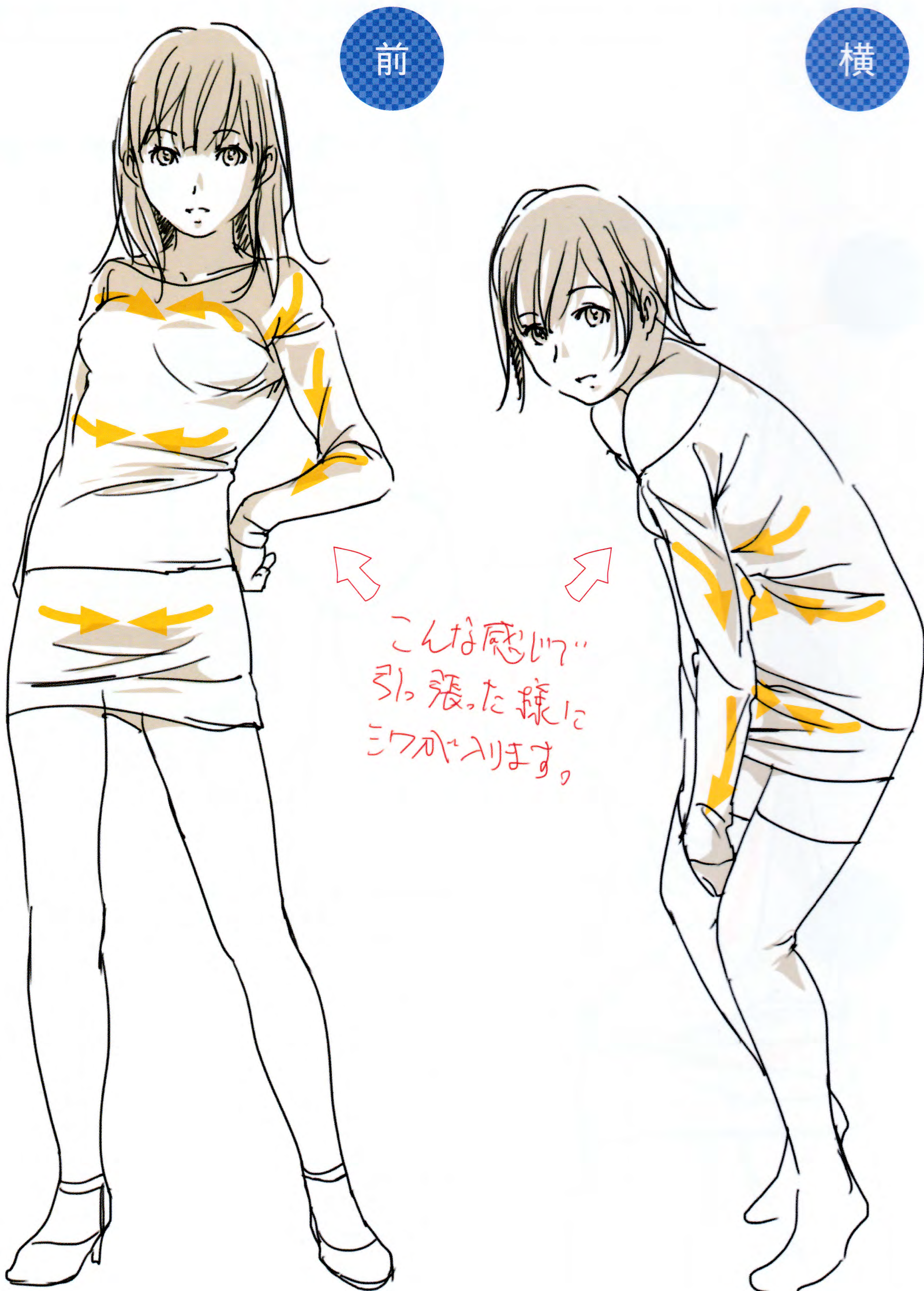
高

このように肩から服が外れたりすると、シワの流れのたるみが集まり、いくつもの山ができます。

高

高

密着したスカートはこんな感じでつぱった感じでッ

身体との密着度の高い服

服が引っ張られるイメージを強く描きましょう。

▶柔らかい部分と密着度の高い部分がある服

後

少し身体を
ひねっています。

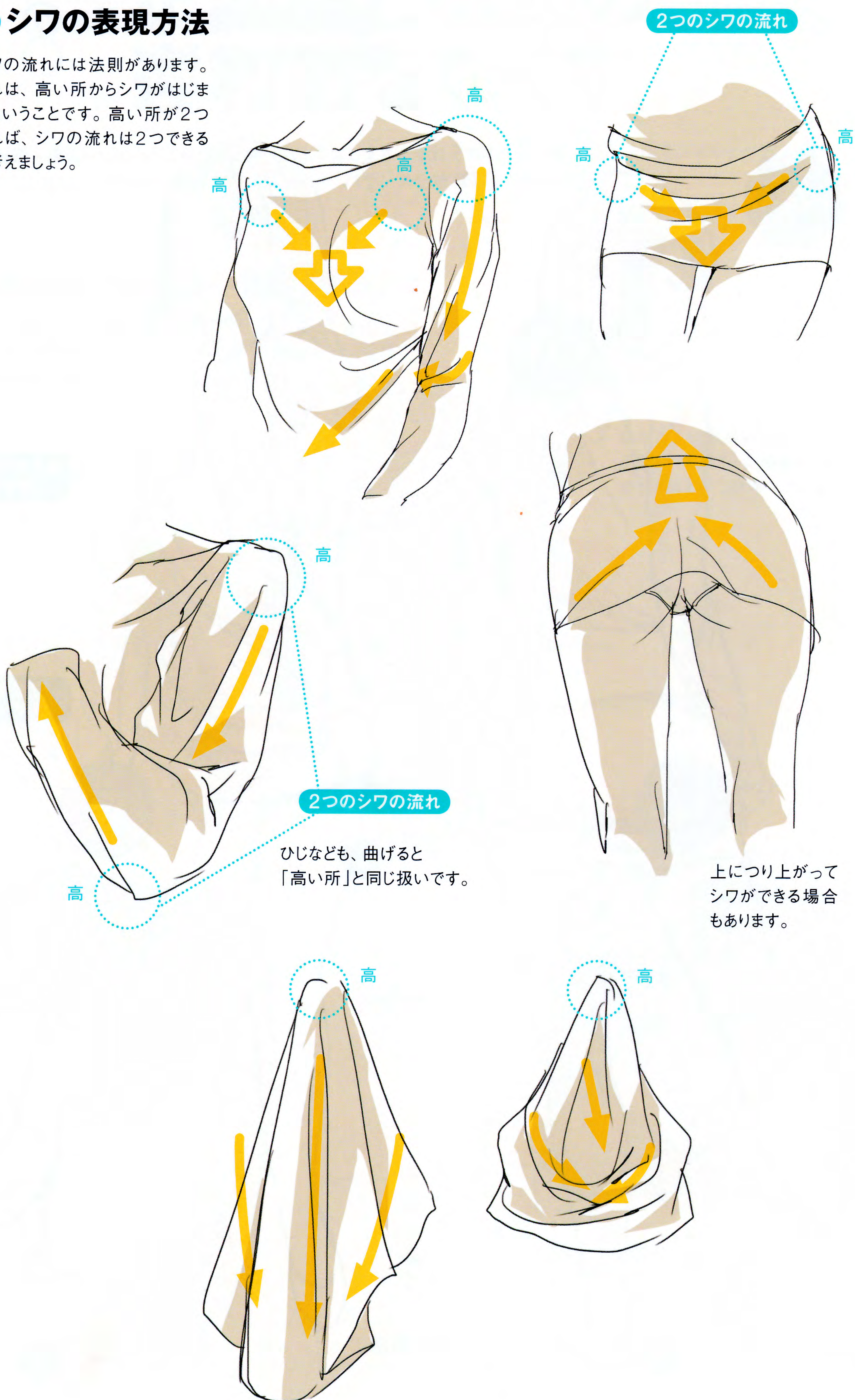
柔らかくたるみのある部分

密着度が高く張りのある部分

シワの表現方法

シワの流れには法則があります。それは、高い所からシワがはじまるということです。高い所が2つあれば、シワの流れは2つできると考えましょう。

ひじなども、曲げると「高い所」と同じ扱いです。

上につり上がってシワができる場合もあります。

応用

動くシワの描き方

作例のような場合は、中心部で空気をとり込み、外側へ流れて行くような感じになります。

シワの流れ

1

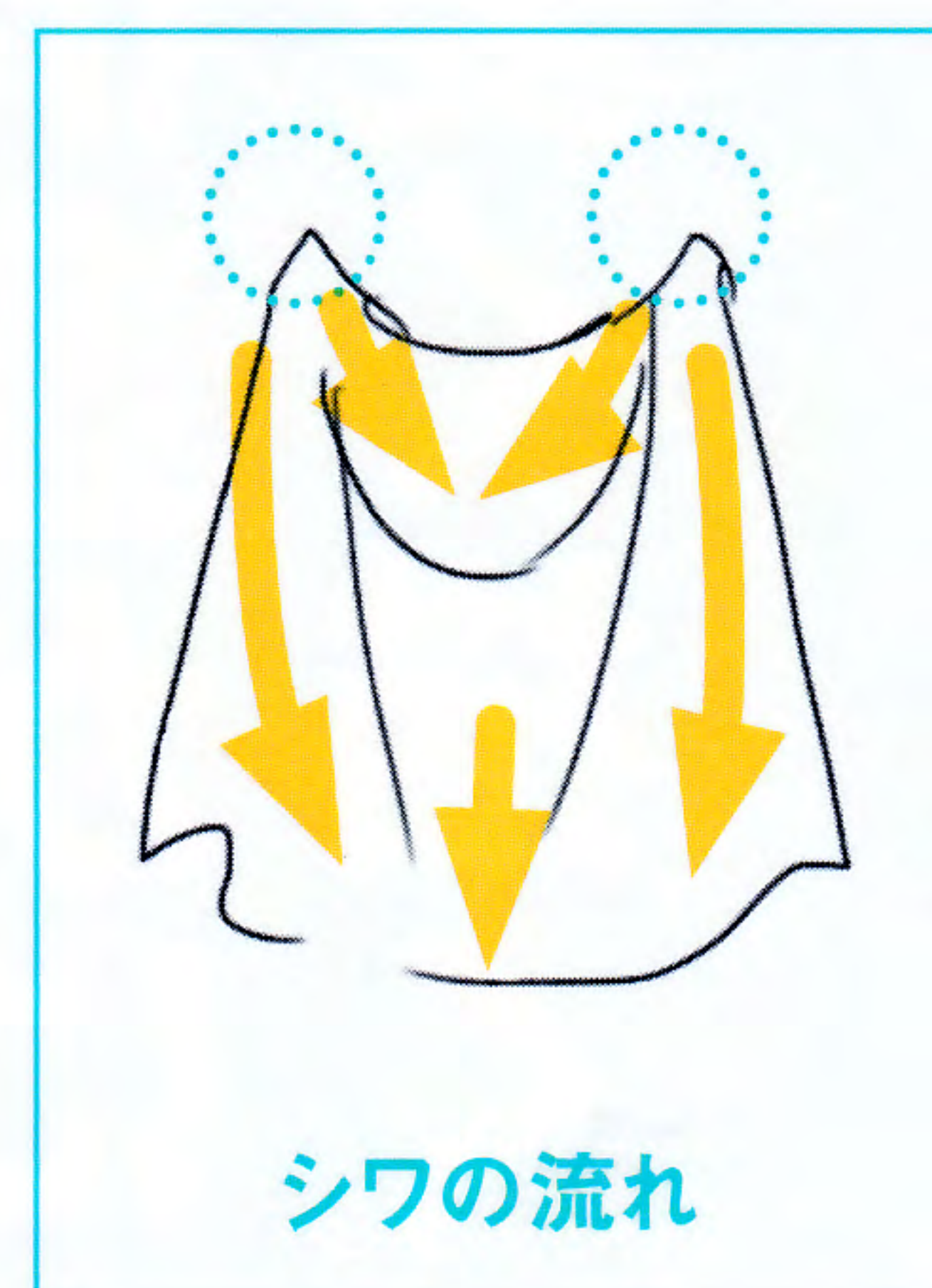
1点の高い所から下へ流れるシワの流れを意識して描きましょう。

2

シワの動きを見失わないようにしましょう。

3

2点の高い所から下へ流れるシワです。

シワの流れ

PART 2

「表情豊かに可愛く描く」

PART 2

01 柔らかい身体

女の子を描くうえでは、やはり「柔らかい身体」が大切なポイントとなってきます。胸などの前面パーツだけでなく、背中やお尻など背面にも女性らしさの要素がたくさんあります。

肩の描き方

肩は割合と前後に大きく動きます。
この動きで柔らかさを表現しましょう。

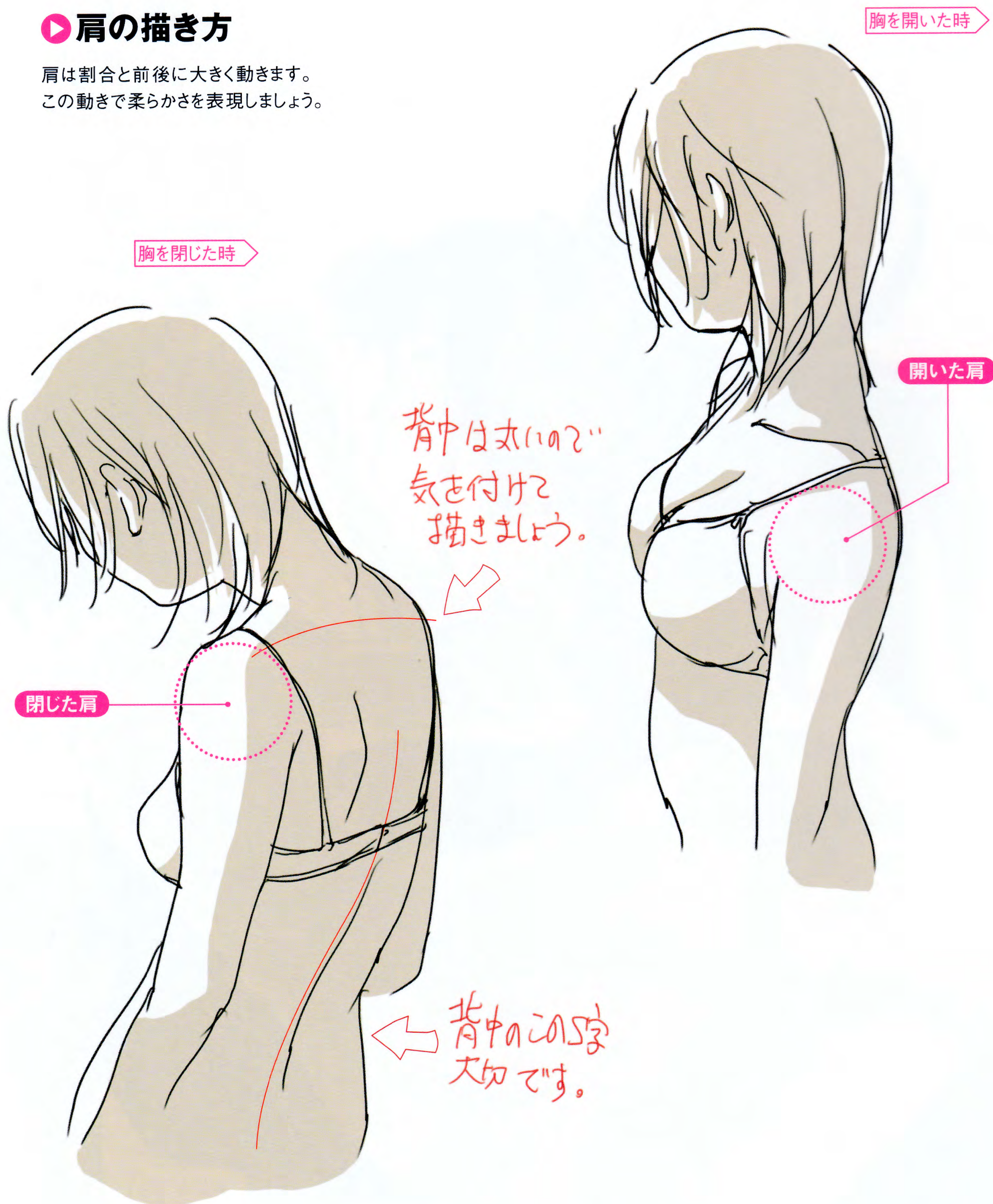
胸を閉じた時

背中は丸いので
気を付けて
描きましょう。

閉じた肩

背中のこのS字
大切です。

胸を開いた時

開いた肩

胸の描き方

女性の胸は、前に出ているだけではありません。胸の重みで下にも下がりますし、あお向けになると横にも広がりますので、そうした点に注意して描きましょう。

胸を開いた時

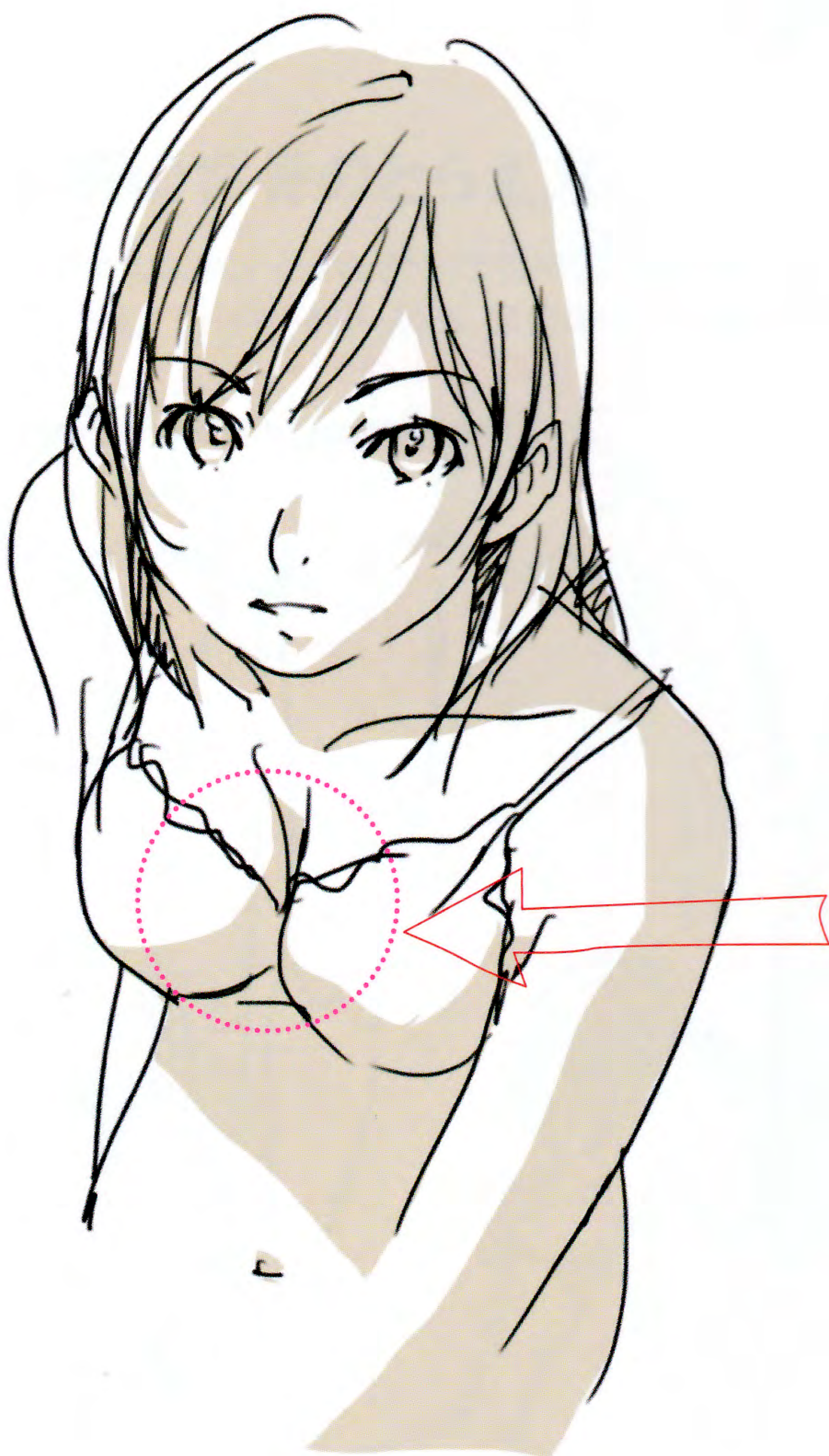
胸のふくらみと
柔らかさを
意識に
描きましょう。

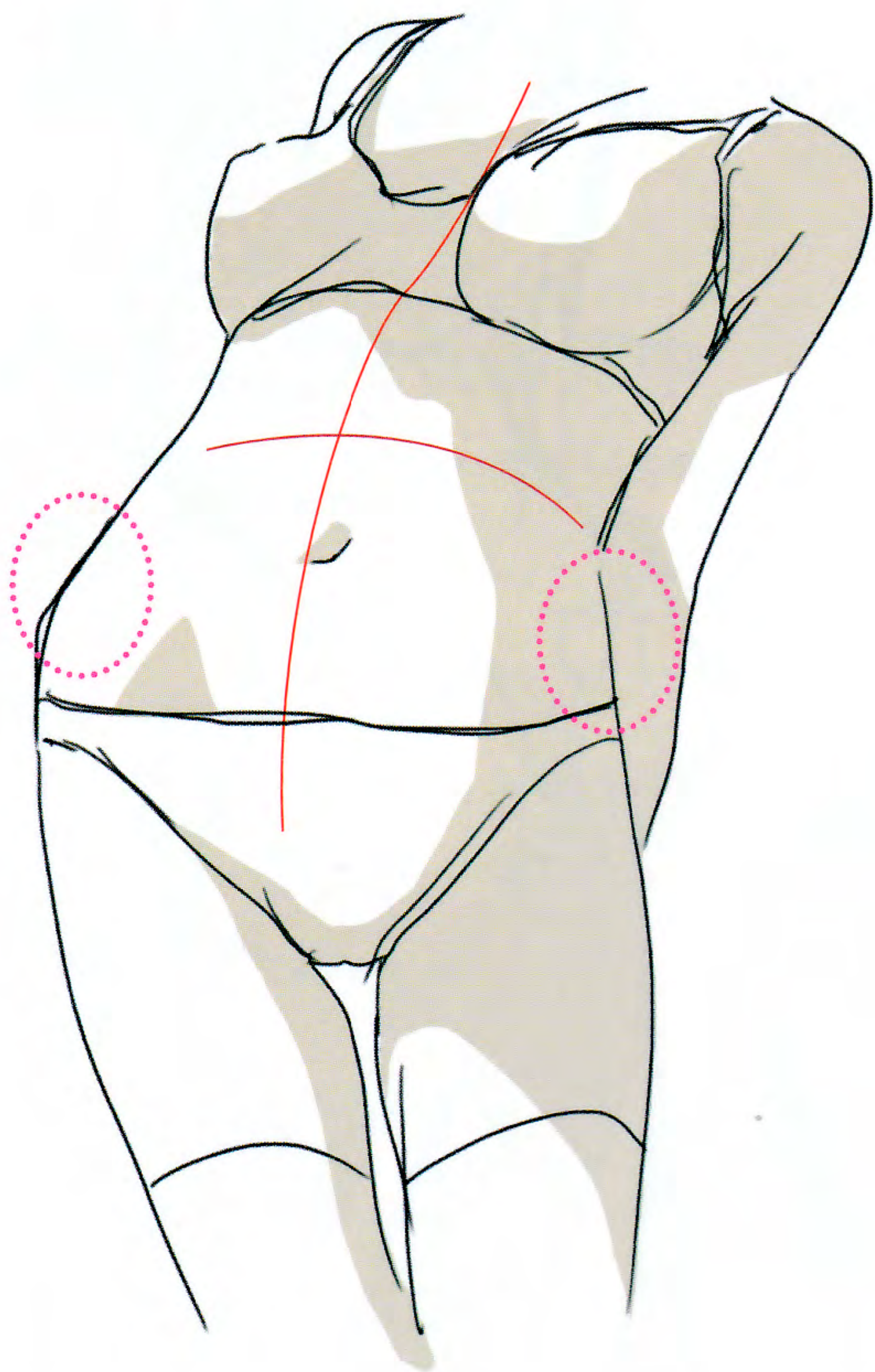
寄せて上げて
です。

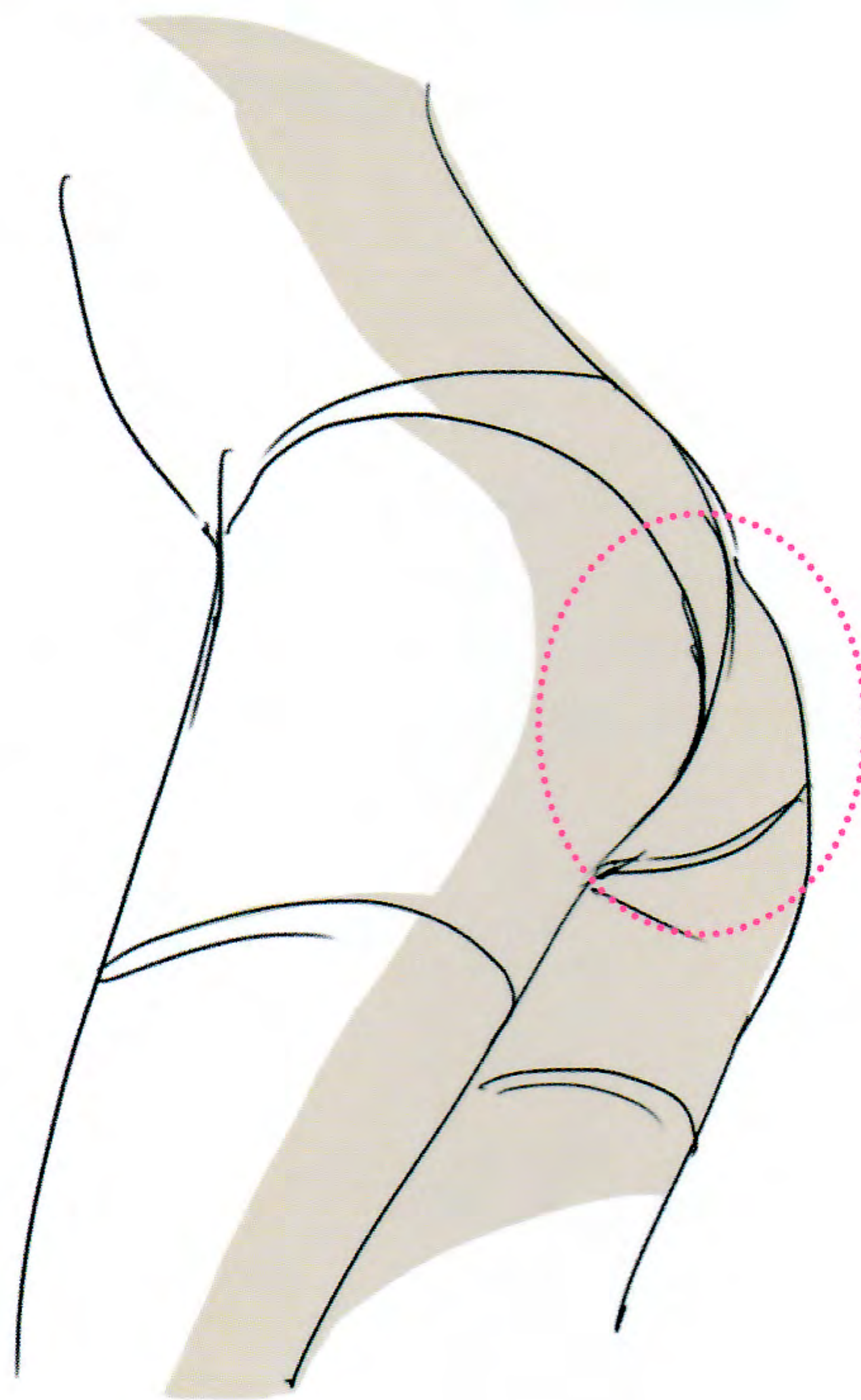
胸を下げた時

胸の谷間を描き込んでボリューム感を出しましょう。

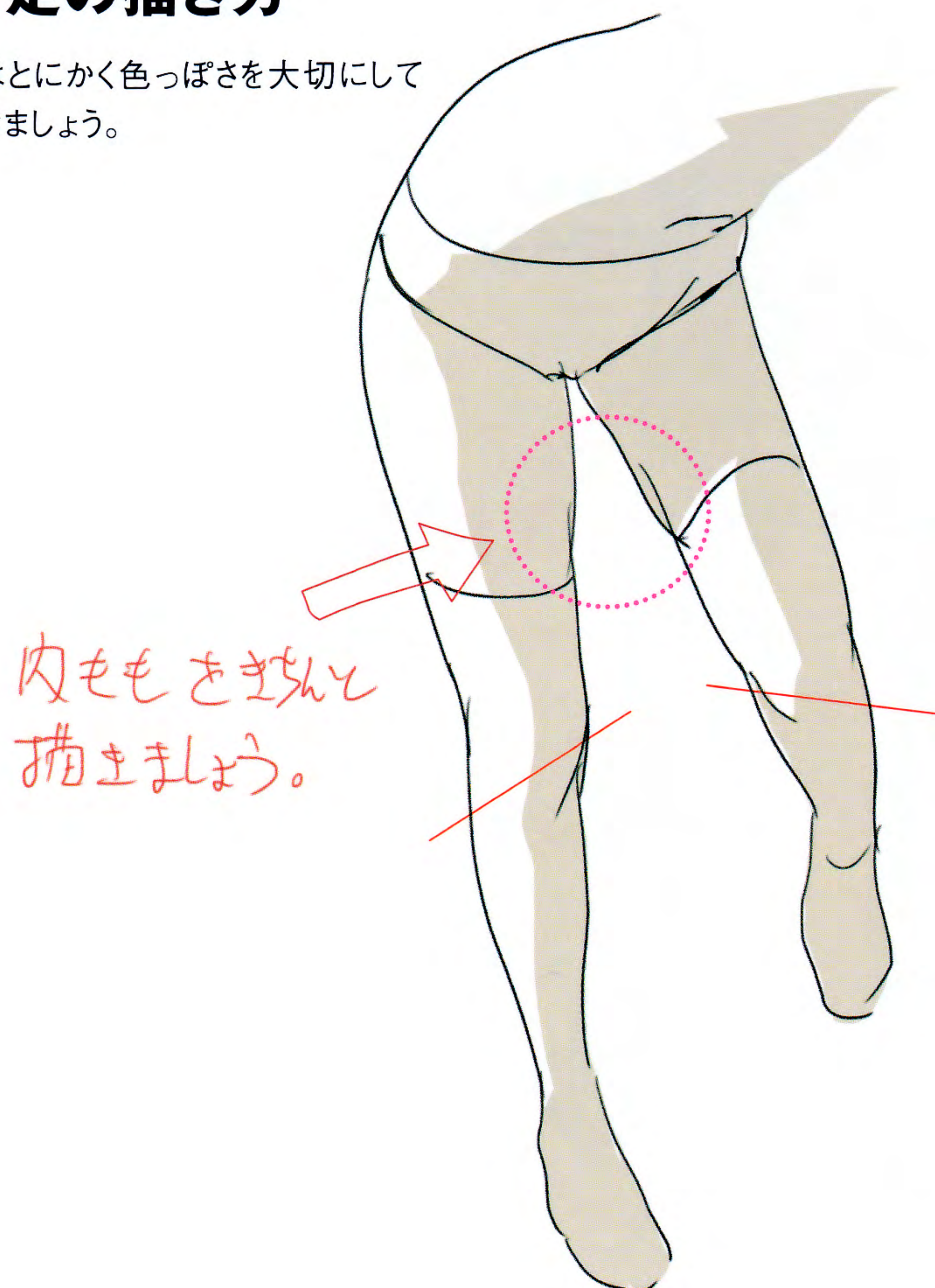
ブラで包んで
丸味を強調した
感じに。

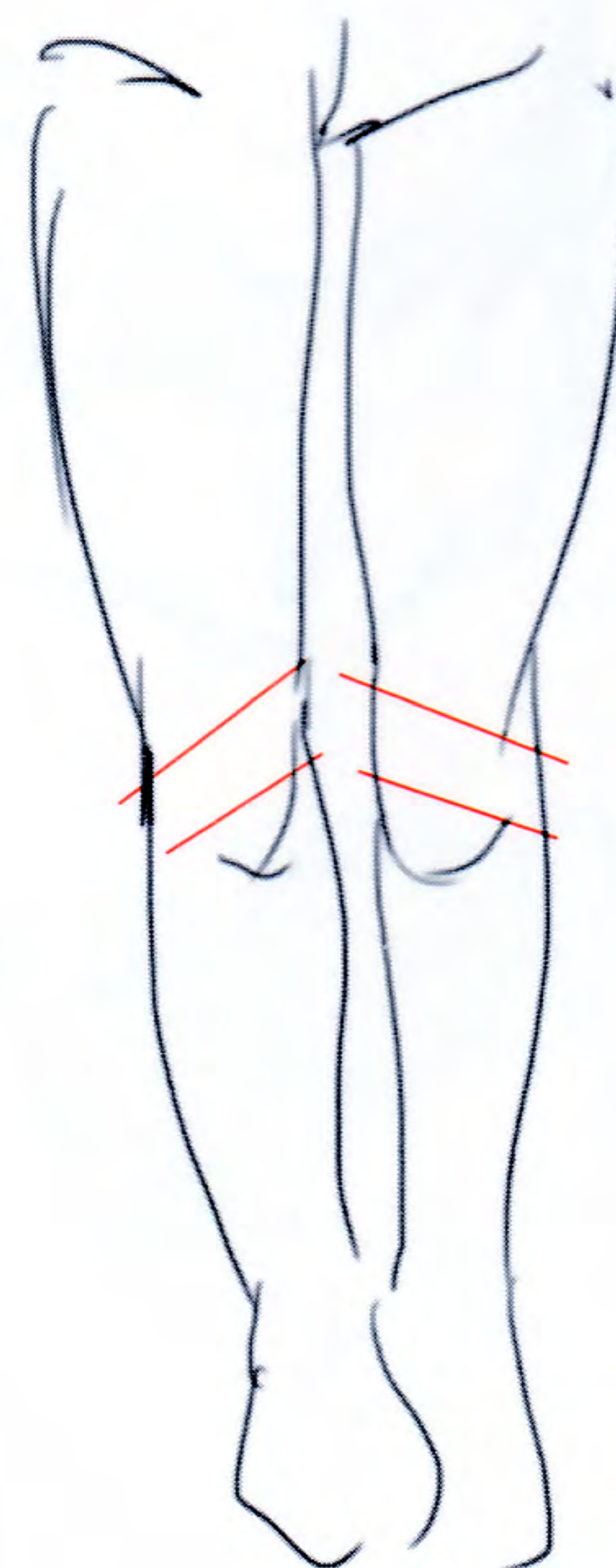
これを寄せて
上げて〜です。

腰の描き方

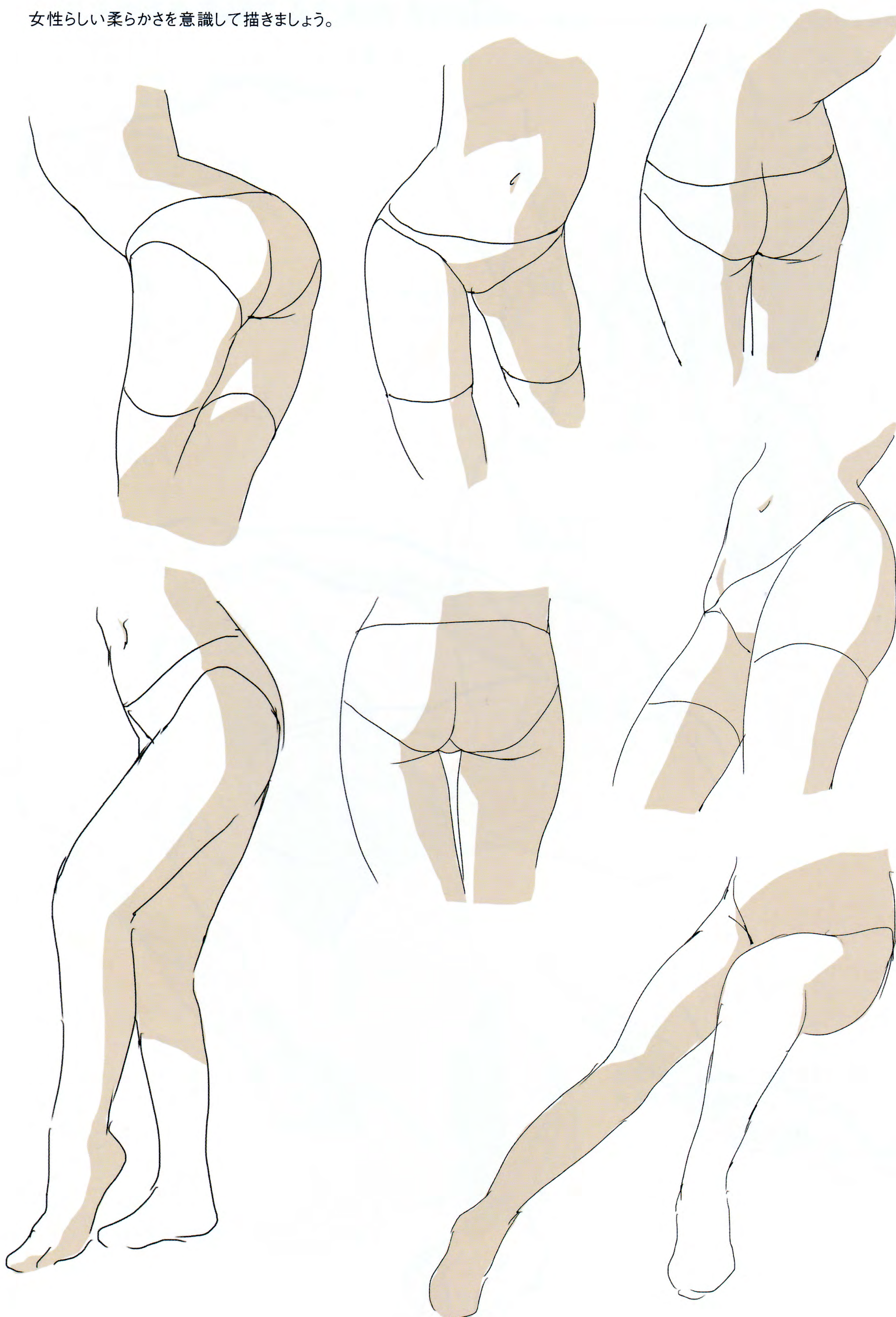
腰のくびれも大切ですが、骨盤の出っ張りを描きましょう。これによってリアリティが倍増します。

お尻の描き方

お尻はとにかく丸みが大切です。パンツのラインも大切な表現方法の1つなので利用しましょう。

足の描き方

足はとにかく色っぽさを大切にして描きましょう。

内もも きちんと
描きましょう。

足の基本ライン

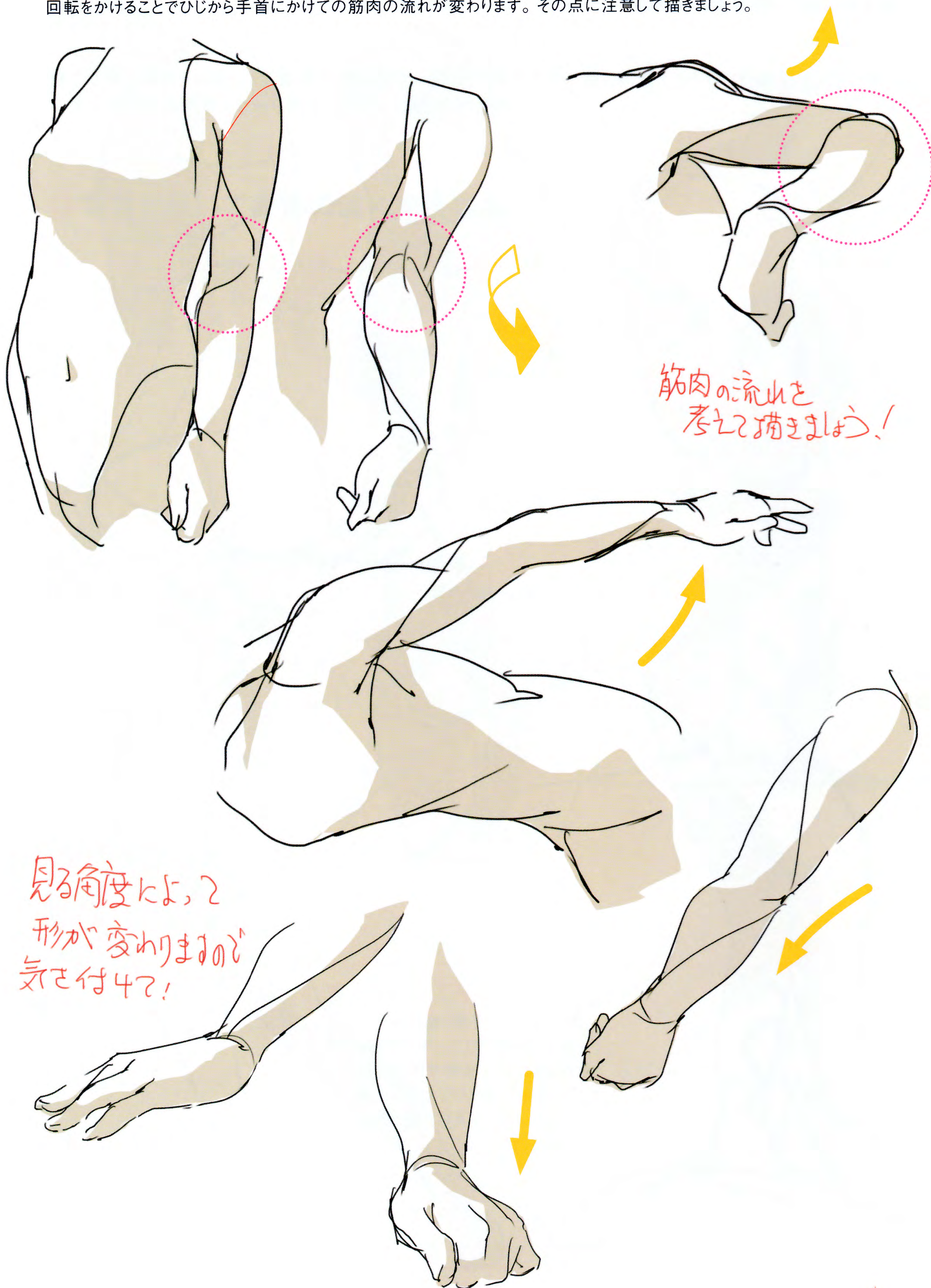
ひざは平行ではないので気をつけましょう。

腰・お尻・足の作例

女性らしい柔らかさを意識して描きましょう。

腕の描き方

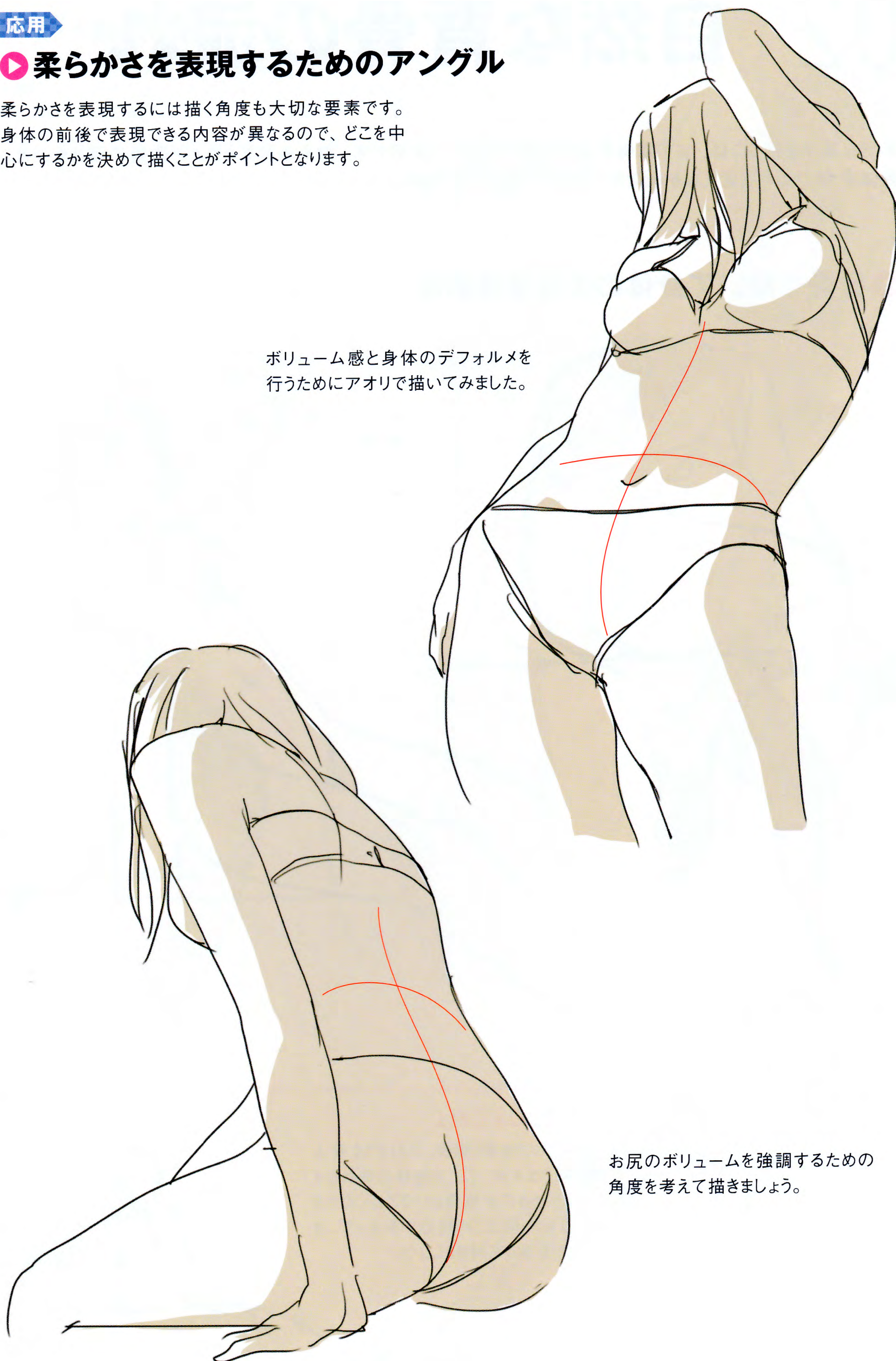
回転をかけることでひじから手首にかけての筋肉の流れが変わります。その点に注意して描きましょう。

筋肉の流れを考えて描きましょう!

見る角度によって形が変わりますので気を付けて!

応用

柔らかさを表現するためのアングル

柔らかさを表現するには描く角度も大切な要素です。
身体の前後で表現できる内容が異なるので、どこを中
心にするかを決めて描くことがポイントとなります。

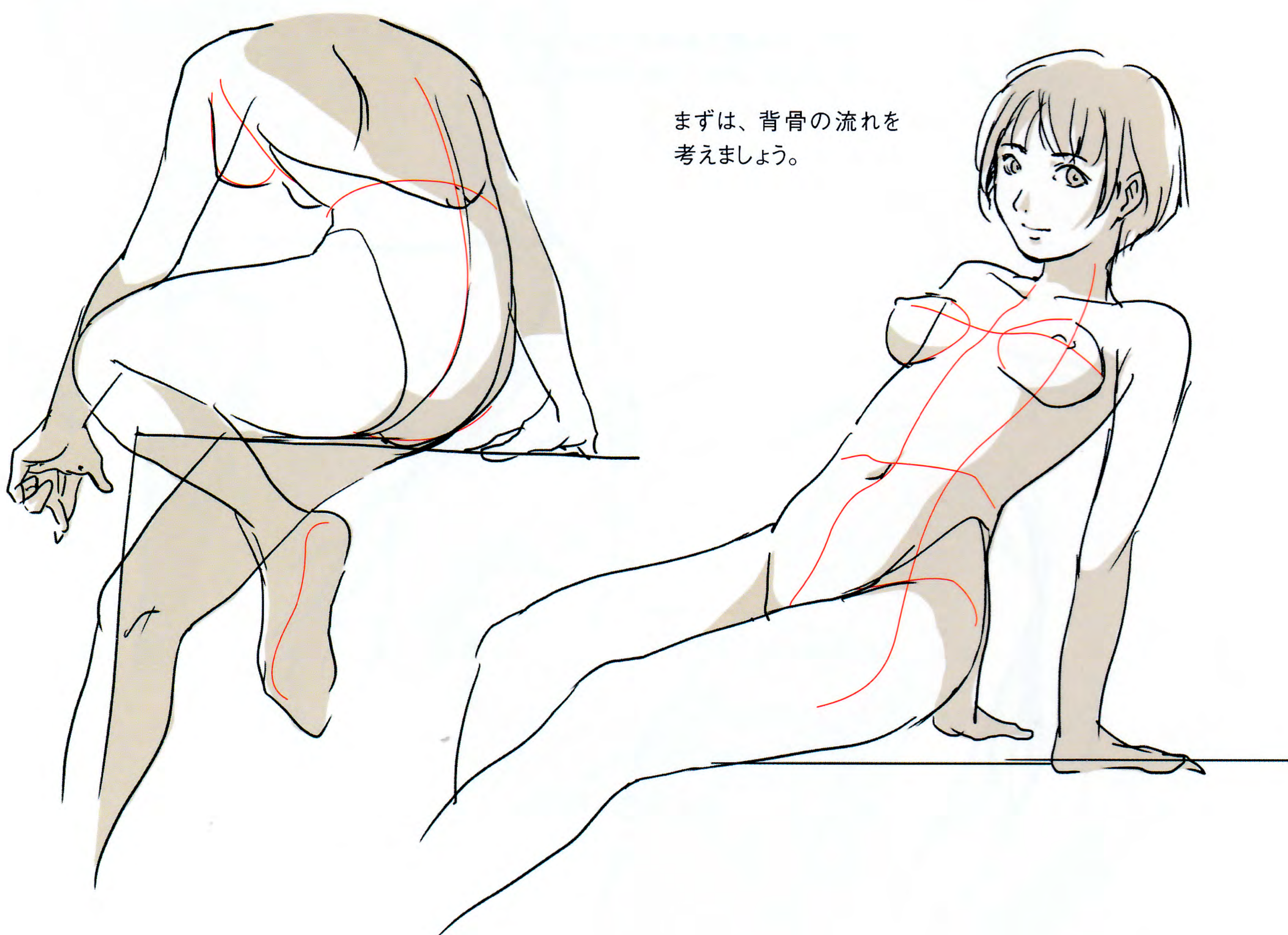
ボリューム感と身体のデフォルメを
行うためにアオリで描いてみました。

お尻のボリュームを強調するための
角度を考えて描きましょう。

PART 2

02 自然な背骨の流れ

自然な身体を描くには、まず背骨の流れを考えることが大切です。重心も考えたうえで背骨の流れを決め、身体全体の流れを考えながら肉をつけていく感じと考えましょう。

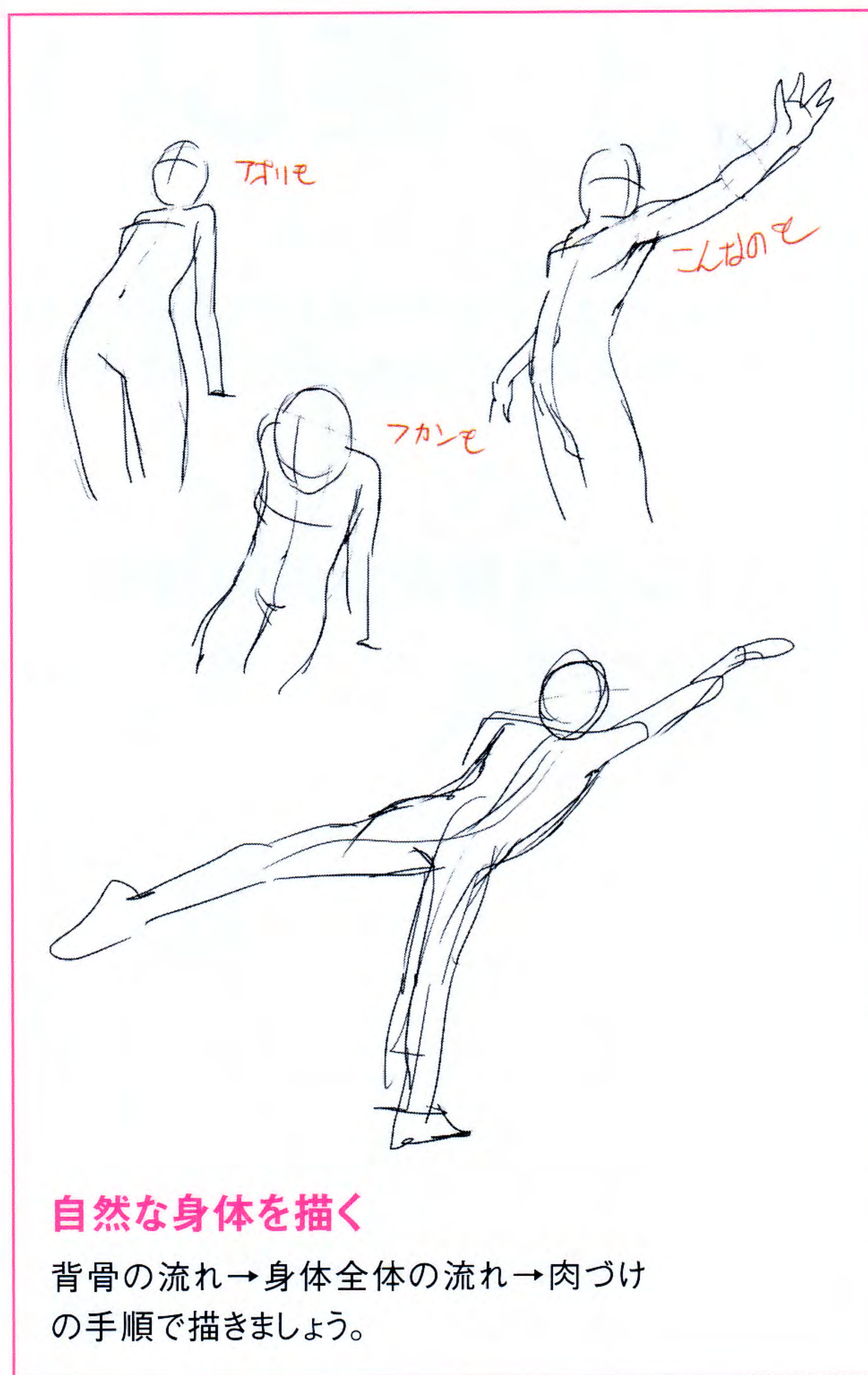
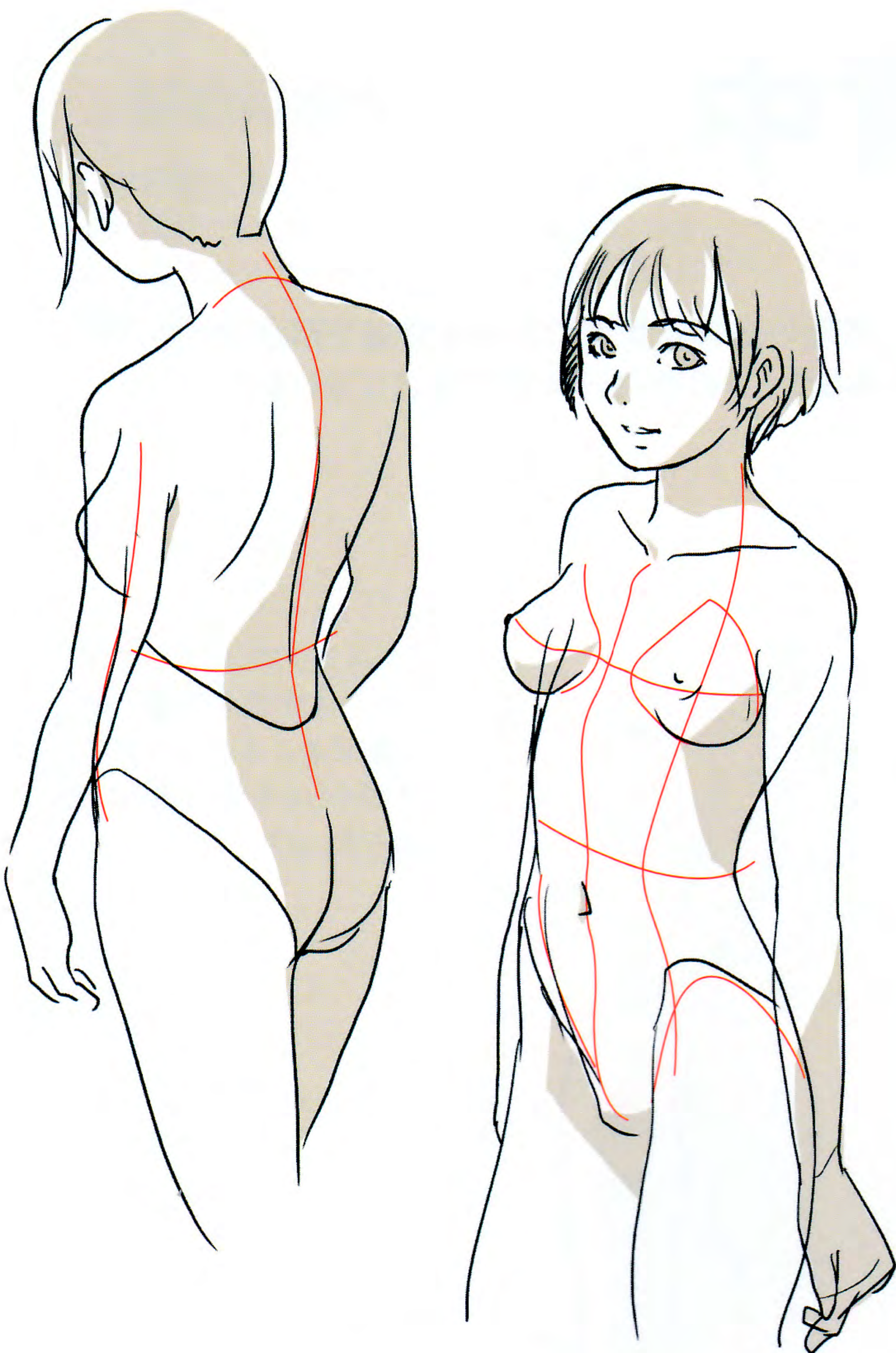
背骨を描いて身体の流れを決める

まずは、背骨の流れを
考えましょう。

背骨をとらえて描く

上のイラストを描く場合、このような骨人間を描きますが、ここで全体の流れをイメージさせるのが背骨ということになります。身体の形はこの時点で決まってしまうことを意識して描きましょう。

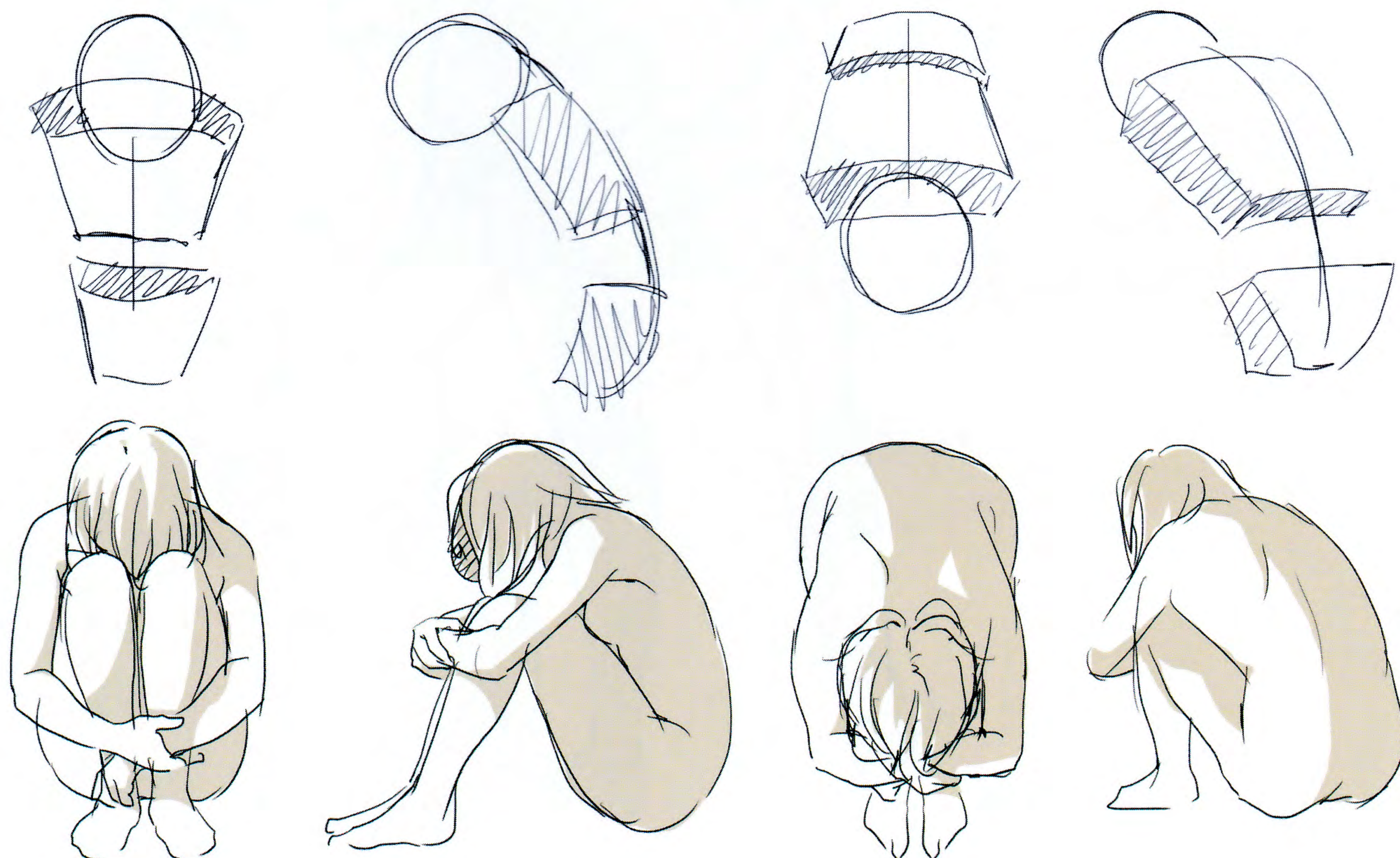
背骨

自然な身体を描く

背骨の流れ→身体全体の流れ→肉づけの手順で描きましょう。

猫背の背骨のとらえ方

自己流猫背の描き方を体育すわりで説明してみました。背骨を理解すると、頭のつき方から腰までの流れをとらえられ、自然なポーズや動きが描けるようになります。

PART 2

03 美しい背中

女性らしい美しい背中の描き方を見ていきましょう。男性の身体も女性の身体も直線で形成されているところはありませんが、女性は特に、いろいろな丸みのあるラインの表現が大切な要素になります。

▶ドレスを着た女性の背中

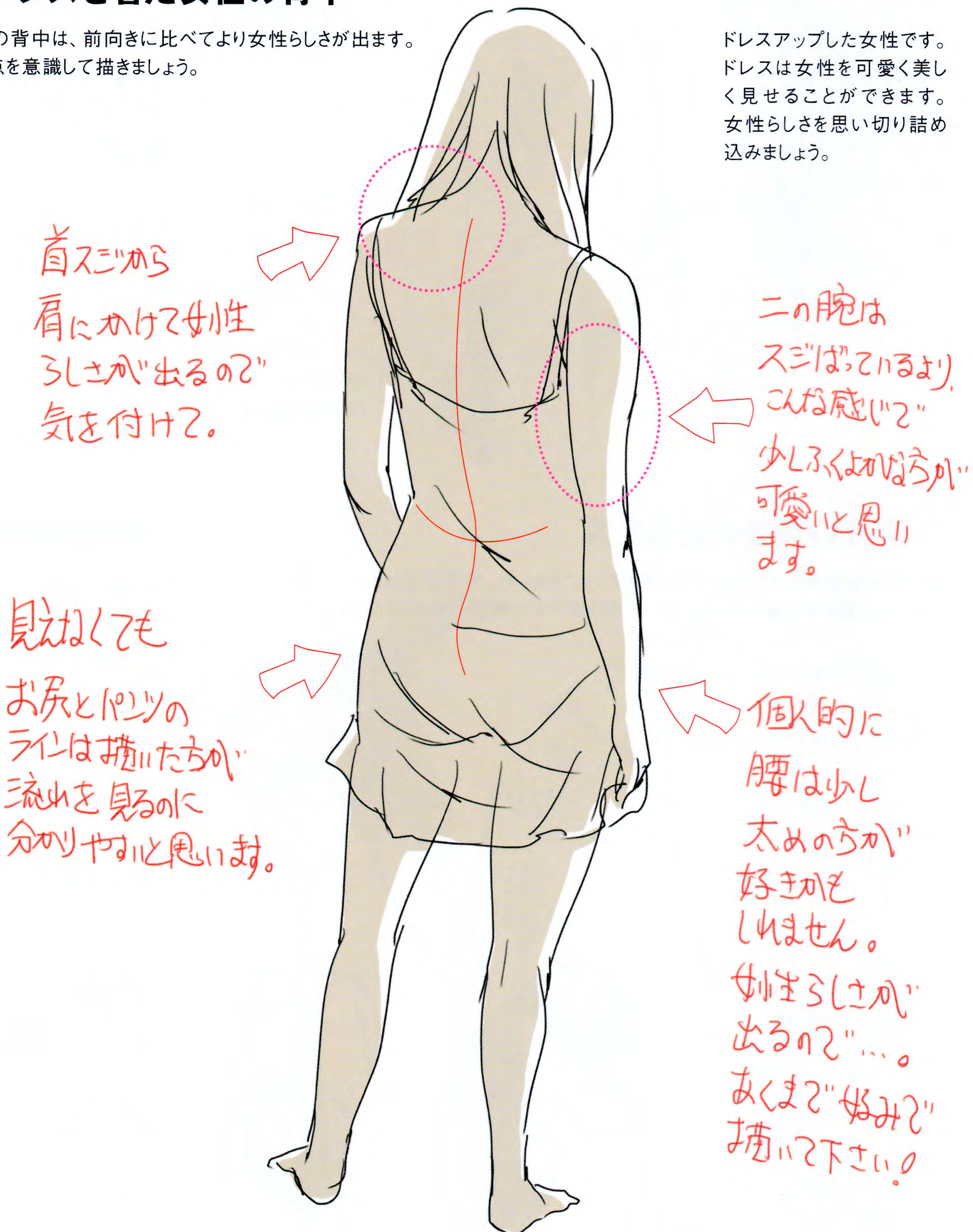
女性の背中は、前向きに比べてより女性らしさが出ます。
その点を意識して描きましょう。

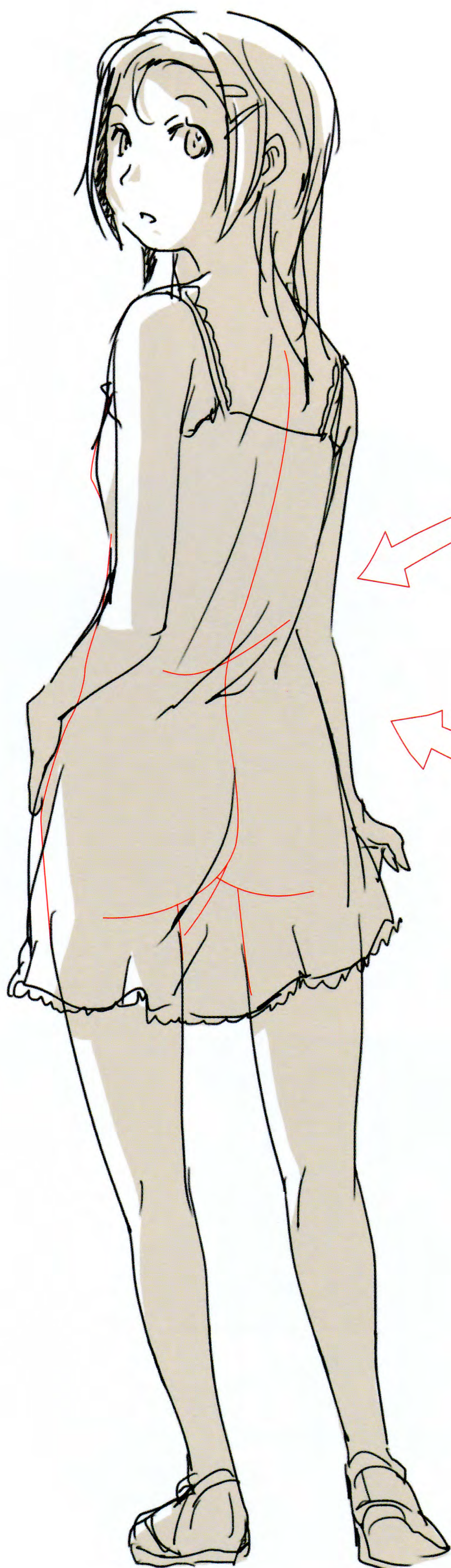
ドレスアップした女性です。ドレスは女性を可愛く美しく見せることができます。女性らしさを思い切り詰め込みましょう。

首スジから
肩にかけて女性
らしさが出るので
気を付けて。

二の腕は
スジばっているより
こんな感じで
少しふくよかな方が
可愛いと思い
ます。

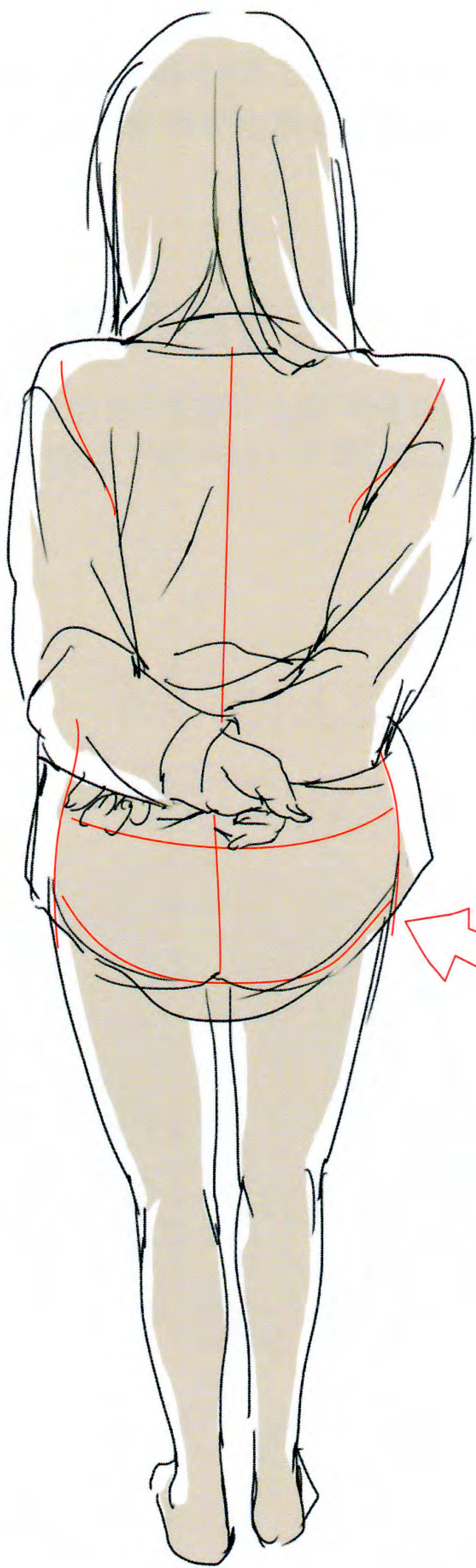
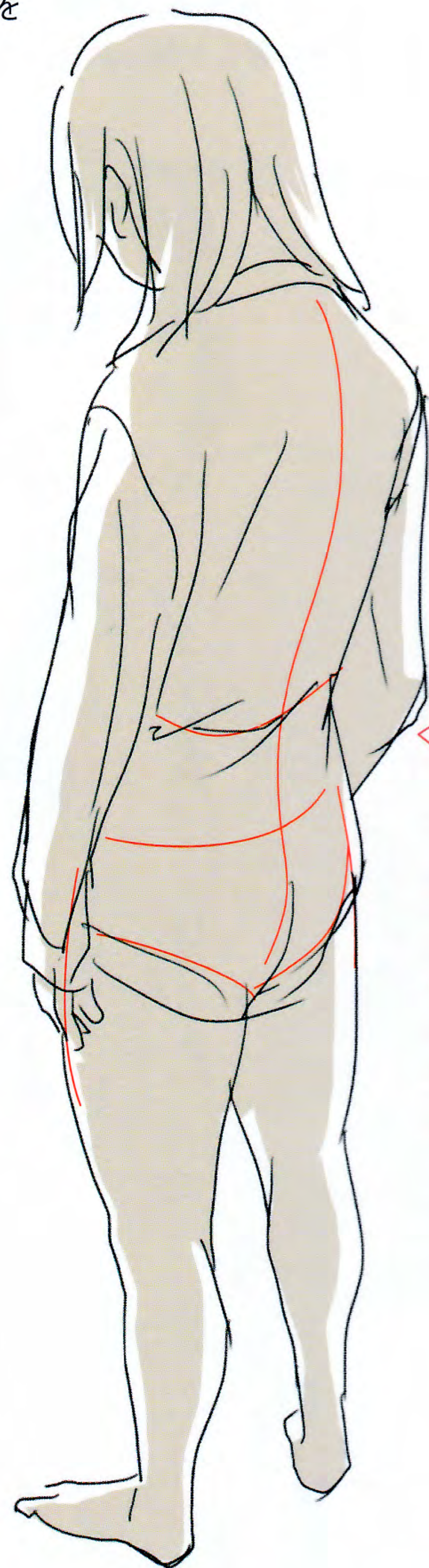
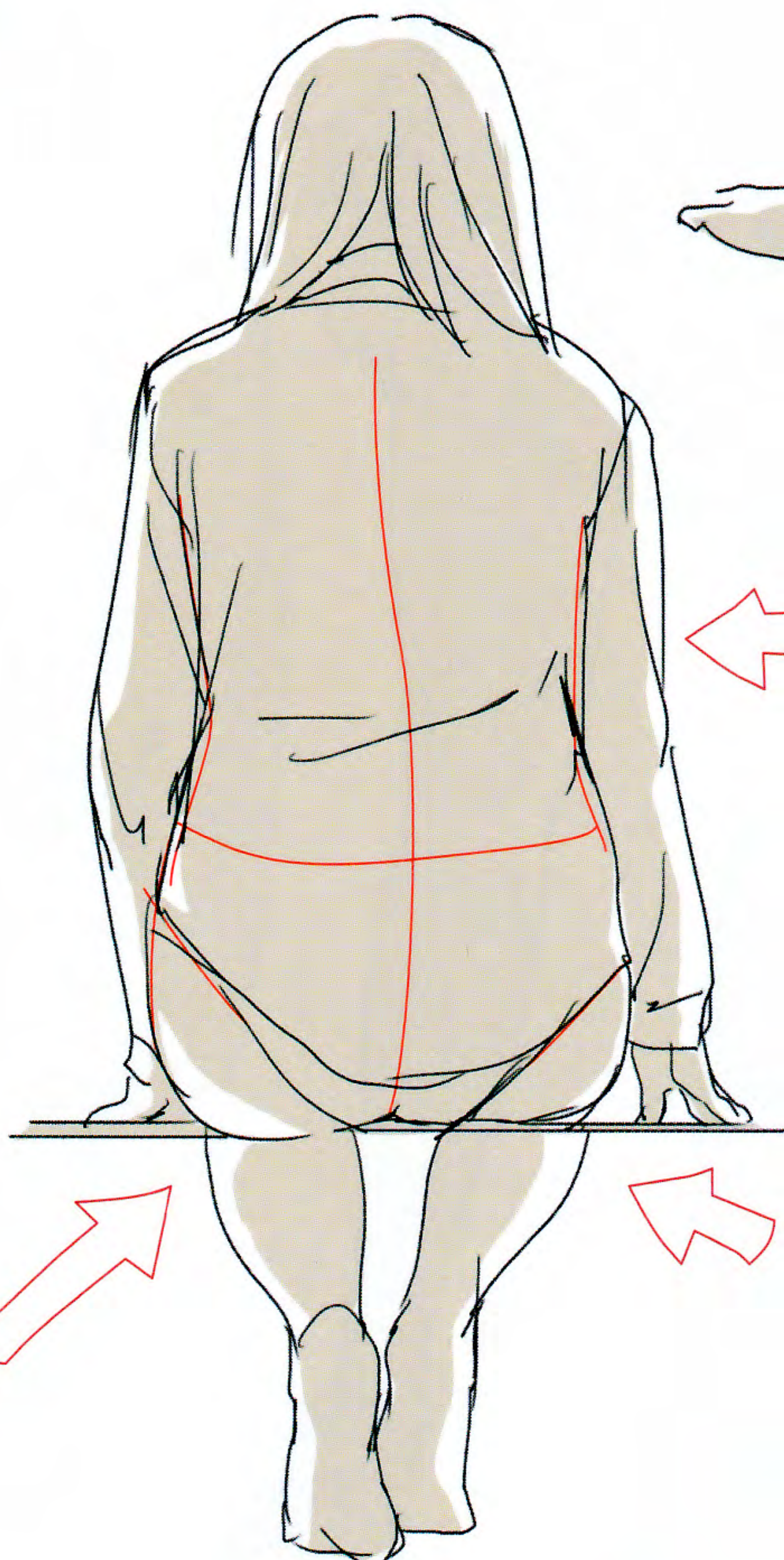
見えなくても
お尻とパンツの
ラインは描いた方が
流れを見るのに
分かりやすいと思います。

個人的に
腰は少し
太めの方が
好きかも
しれません。
女性らしさが
出るので…。
あくまで好みで
描いて下さい。

ドレスを着て振り向いた女性の背中

振り向いたところです。よく振り向き過ぎて描いてしまうことがあるので、首の回る角度と肩の向きを考えて描くようにしましょう。

少し身体をひねると
こんな感じですかね。

スカート、ドレスは、
柔らかく描きましょう!
肩からぶら下がる
イメージでシルクっぽく
サラッとした感じに!

シャツとパンツ姿の女性の背中

身体の流れが消えやすいたっぷりした服を描く時は、常に身体のラインを考えて、服と身体の流れが消えないように描きましょう。

先ほど
説明した様に
パンツ、お尻は
描きましょう。

女性の場合は、
特に腰の
クビレを意識
したライン取りを
考えましょう。

女性の場合
柔らかさが
大切なので
センターの流れも
S字ラインなどで
アタリを取って
柔らかく！

ふくらはぎ
も大切です。
ふくらみなどを
よ〜く考えて
描きましょう。
(筋肉質な場合など色々ありますので)

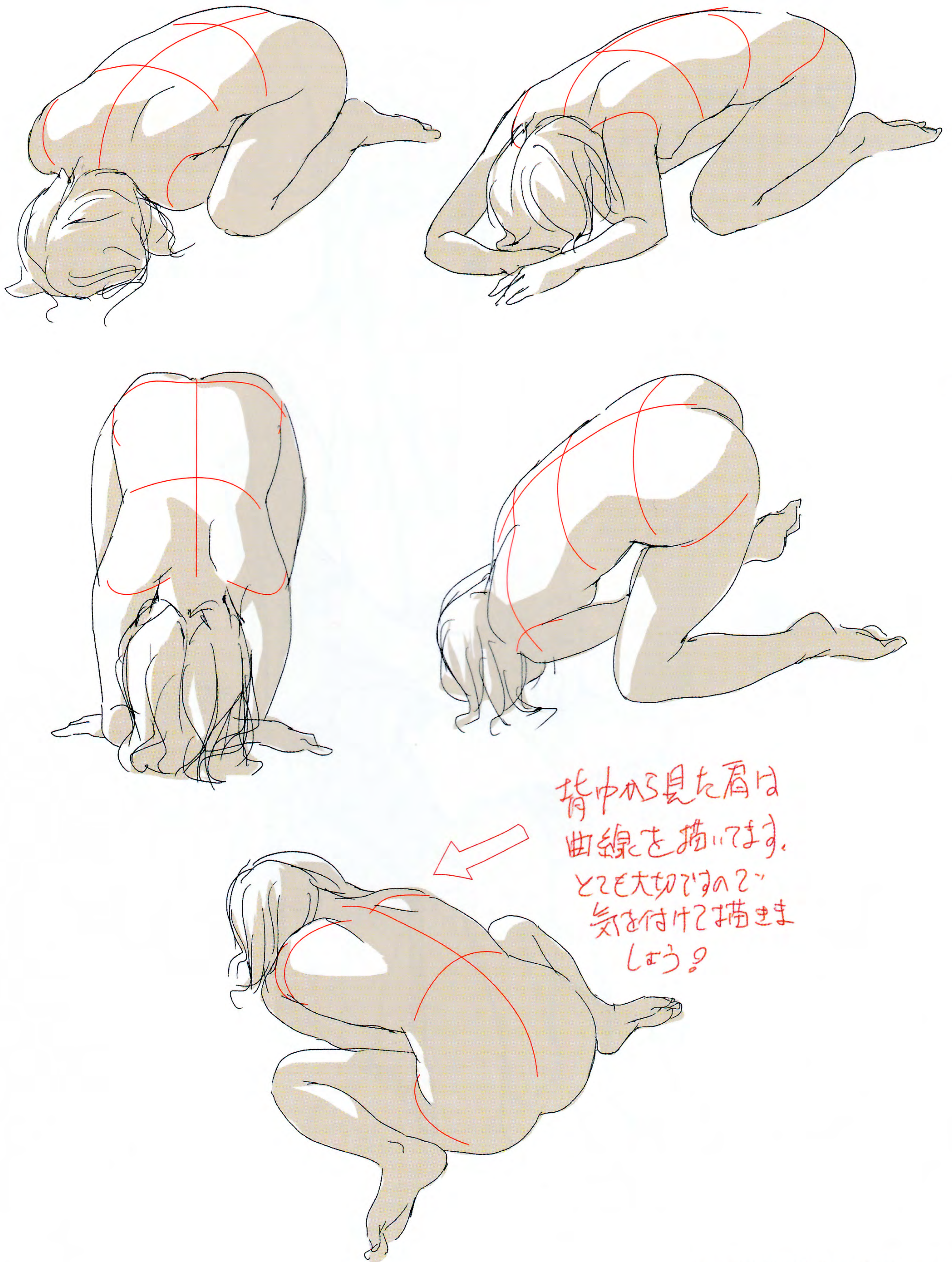
後ろ向きの最大の
アイテムお尻は
大切です。
可愛らしく柔らかく
描きましょう。

応用

限界まで曲げた美しい背中

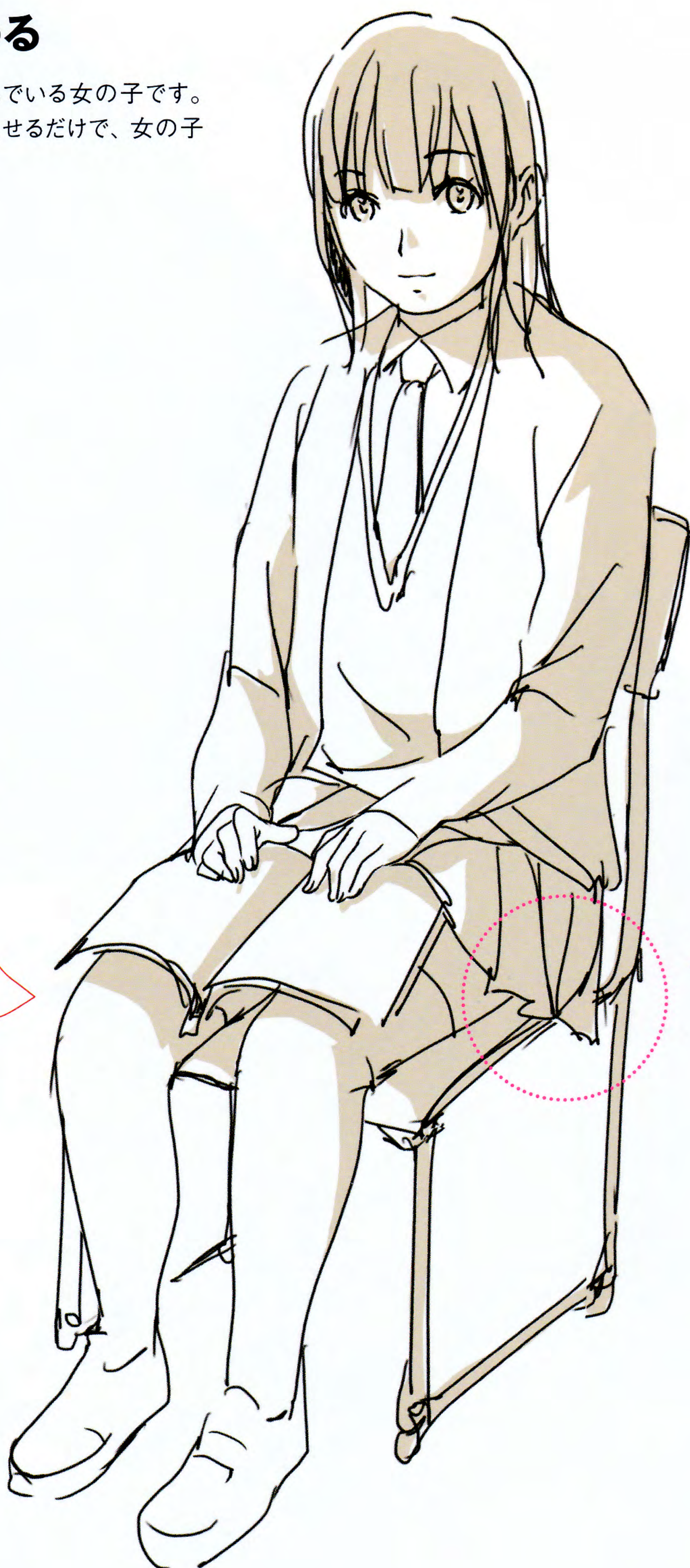
背骨のラインを美しく描くことで、美しい背中になります。

背中から見た肩は曲線を描いてます。とても大切ですので気を付けて描きましょう♪

PART 2

04 可愛いすわり方

女の子を可愛く表現するポーズとして、すわり方があります。女の子らしい少しガードしたすわり方もあれば、ノーガードの気を抜いたすわり方もあります。状況によって描き分けていきましょう。

イスにすわる

イスにすわって本を読んでいる女の子です。本などのアイテムを持たせるだけで、女の子の魅力度アップです。

少し股を開いて
無防備さが
あっても いいかも。
確かに
美的には 美しく
ないかもしれませんが
女の子の内面が
見えて来ませんか。

椅子から
垂れ下がる
スカート等の
表現も。

女の子すわり

わりと普通のようですが、女の子の
可愛らしさの出るすわり方です。

女の子座りは、
内ももの ドッキリ度と
おちついた安心感
を出してあげましょう。

PART 2
04
可愛いすわり方

ペッタンすわり

見た目にも可愛いすわり方です。女の子の
可愛さを引き出すのにいいポーズです。

ペッタン座りは
シンメトリの
安定感と
可愛さを
出してあげましょう。

体育すわり

体育すわりは、ちょっとした描き方の違いで可愛く見えたり、落ち込んでいるように見えたりします。気をつけて描きましょう。

後ろ向きに描いただけなのに落ち込んだ様に見えませんか?

体育すわりを描く場合、少し前屈みになることを意識して描いてみてください。下図のように、足で三角形を形作ることで安定を出すことができます。

手をひざの後ろに入れるだけで可愛くなりませんか。いろいろバリエーションを考えてみるのも楽しいですよ。

三角形

しゃがむ

しゃがんだポーズは、内面的な表現を出すすわり方として考えた方が使いやすいでしょう。

頭を
下げて描く
だけで
落ち込んだ感
出て来ますよ。

足の描き方、
横向きと
やや正面です。
ひざの角度等
気を付けて
描きましょう。

足を組んですわる

お姉さんぽく見えるすわり方です。足を美しく見せたい時に使うとよいでしょう。

腰を少しくねらす
だけで
色気度アップ
です。

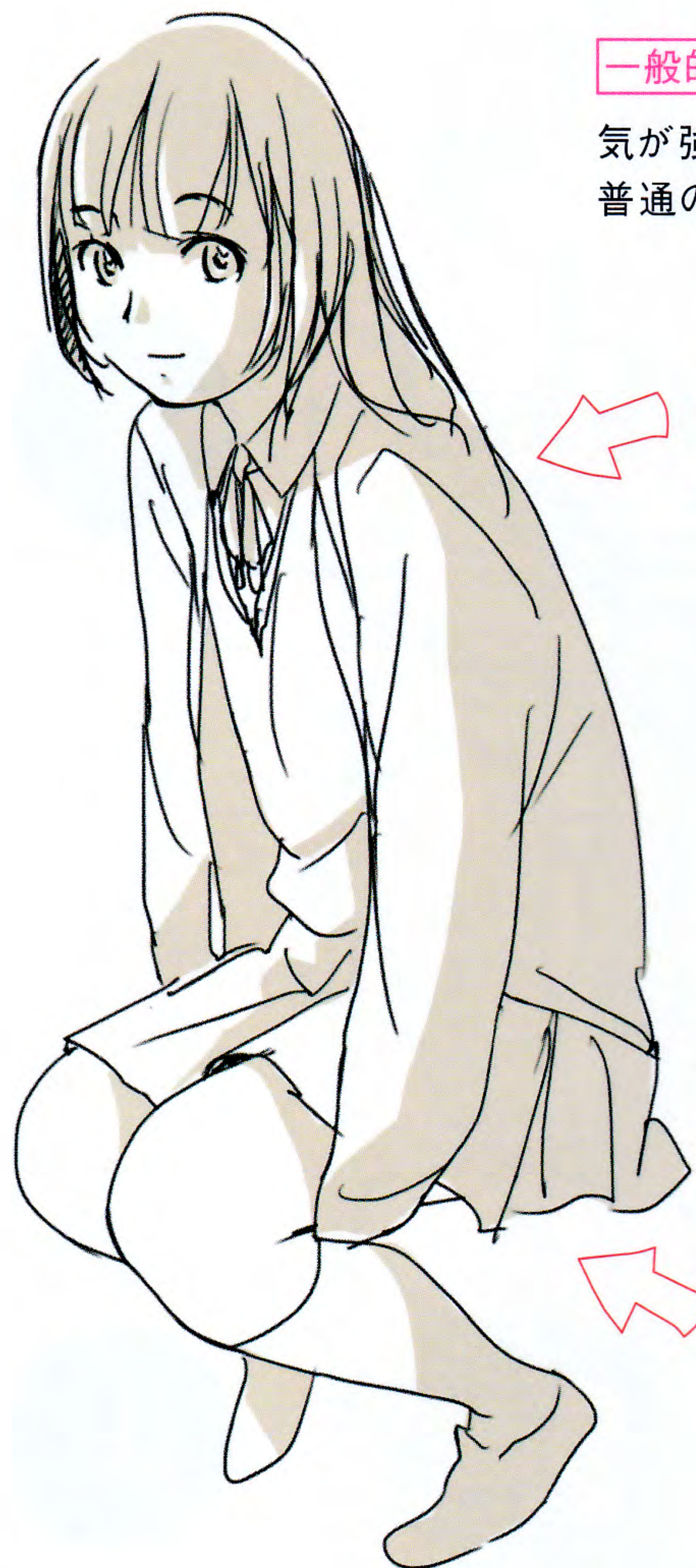
腰が隠れる点と
足を組むので
足がずれない
様にする点に気を
付けて。

応用

すわり方で性格を描き分ける

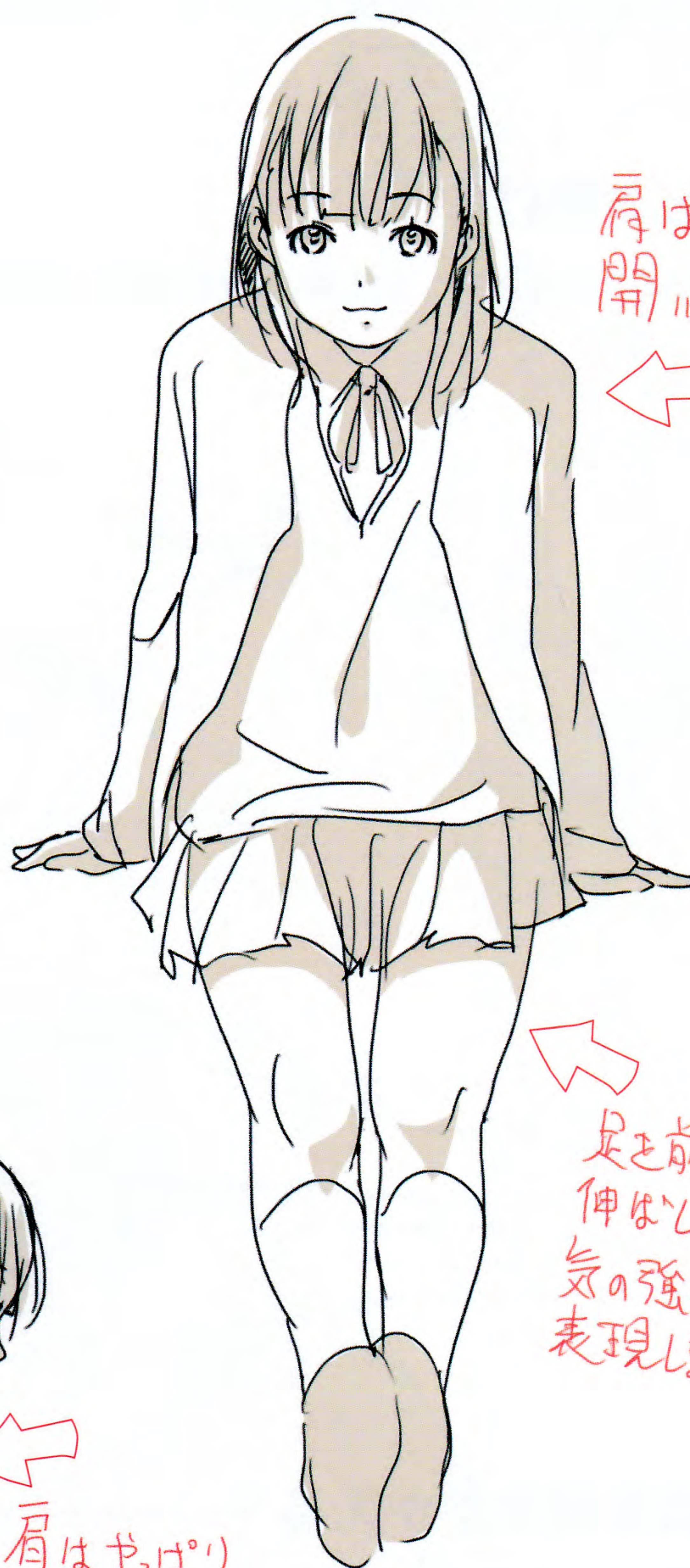
すわり方も、性格によって変わってくるのではないでしょうか？
ここでは、その描き分けの例を紹介します。

一般的な子のすわり方

気が強くもなく弱くもない
普通の子です。

肩は前に閉じた感じに。

手をひざの下に入れたりして、いたって普通の座り方です。

気の強い子のすわり方

全体的に開放的な感じに
描きましょう。

肩は開いた感じで。

足を前に大きく伸ばし、少し気の強さを表現しましょう。

少し内気な子のすわり方

背中の肩は丸まった感じに！

肩はやっぱり前に向かって閉じてる感じに。

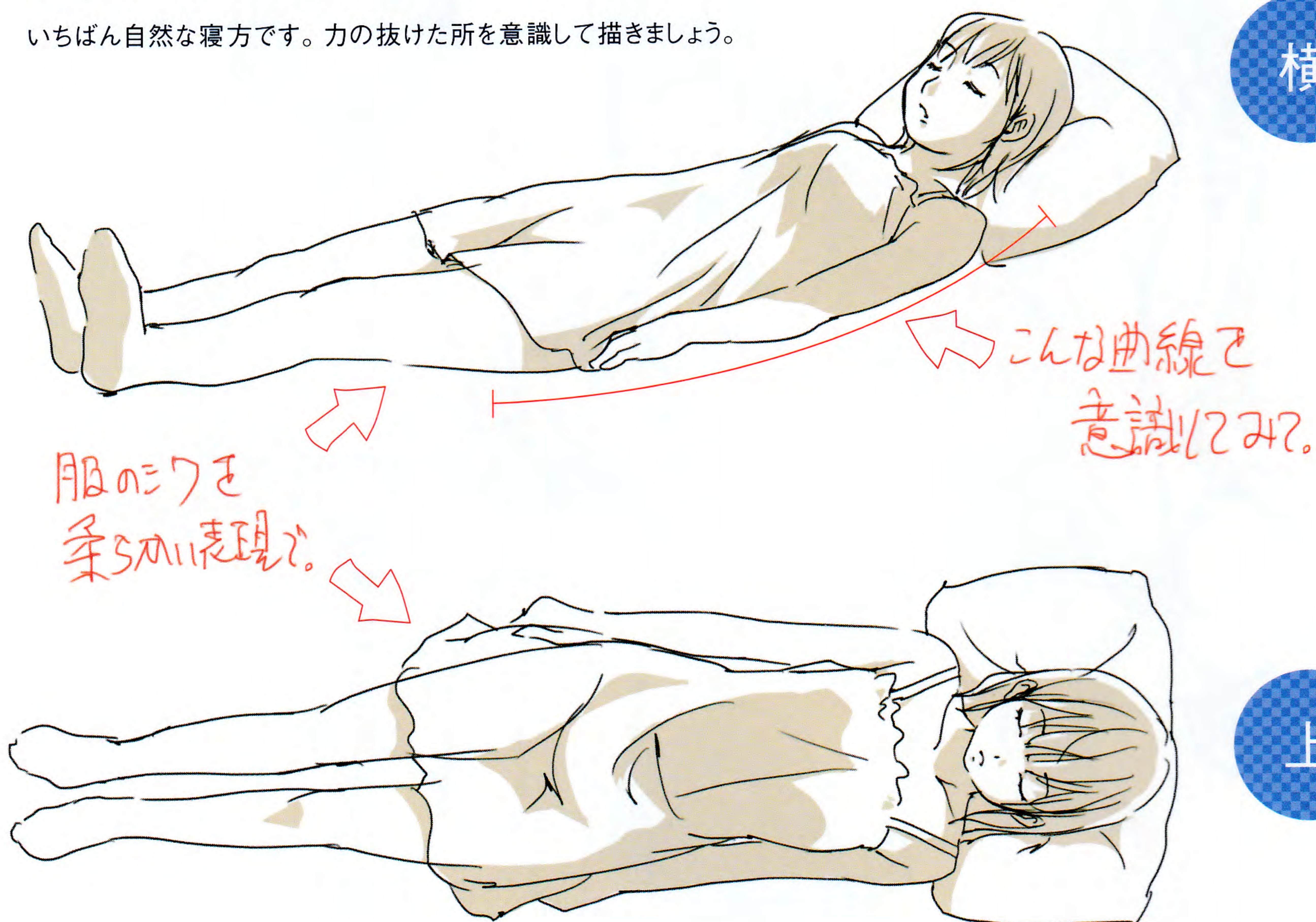
足はそろえ気味にして真面目さを表現！

PART2

05 可愛い寝方・眠り方

女の子の寝顔・寝姿は可愛らしいものです。動きをもたせるために、布団やクッションなどとからめて描くのもよいでしょう。少し身体をひねらせて、女の子らしい可愛い寝姿を描きましょう。

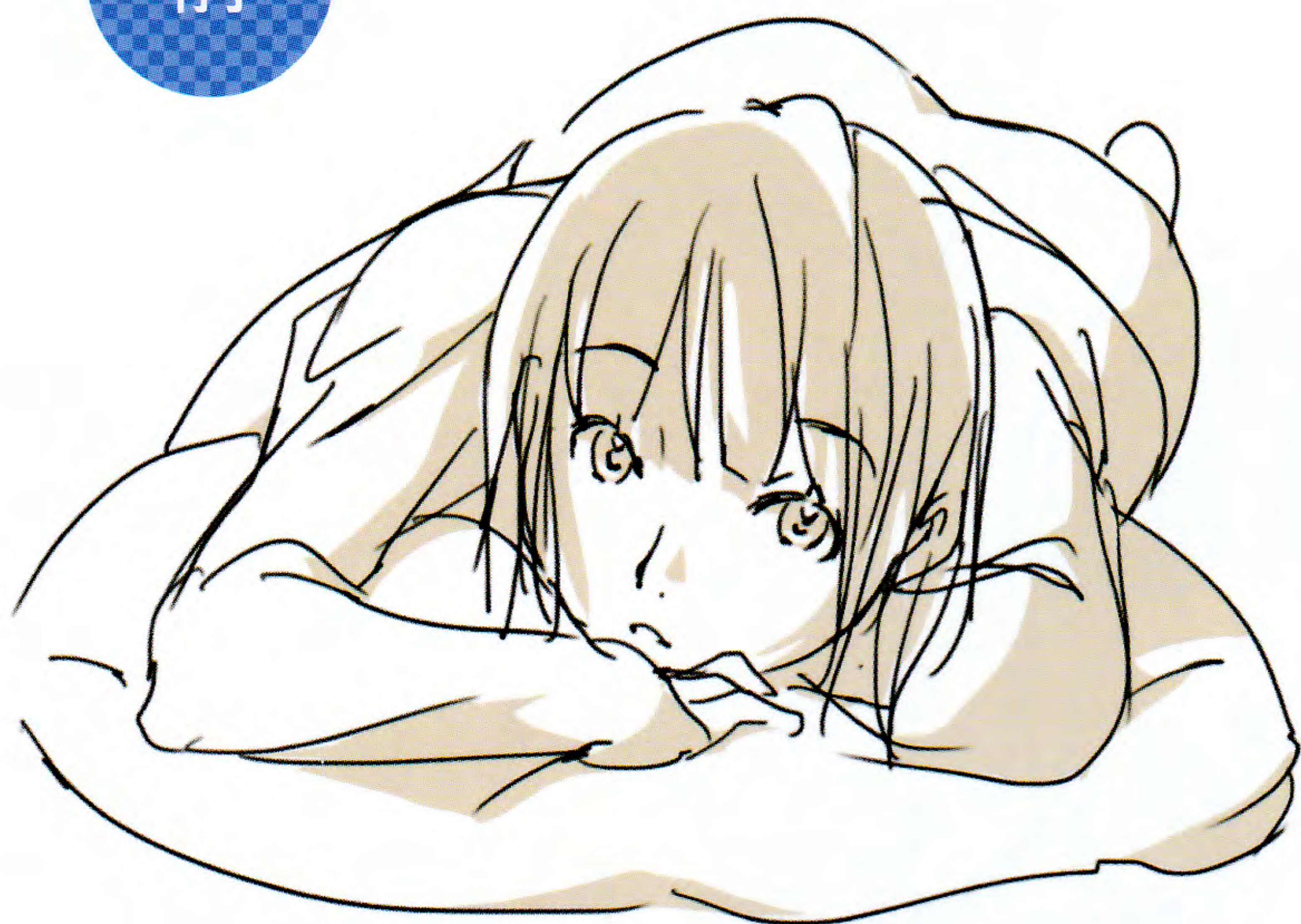
あお向け

いちばん自然な寝方です。力の抜けた所を意識して描きましょう。

枕を抱きかかえる

枕の柔らかさや身体の包み込みを考えましょう。

うつ伏せ

前向きに描いたりして立体感を出すのもよいでしょう。

前

上

少し上から見たところです。
お尻などがポイントになります。

身体を丸める

足・肩の曲げ方、手の柔らかさを考えて描きましょう。

足とか
動きを持たせて
女の子の感情を
表現しましょう。

PART 2

06

可愛い食べ方・飲み方

女の子の食べ方・飲み方にもいろいろ特徴があります。食べ物・飲み物によっても違いますし、年齢によっても違います。食べる場所によっても変わりますので、よく観察してみるのもよいでしょう。

アイスクリームを食べる

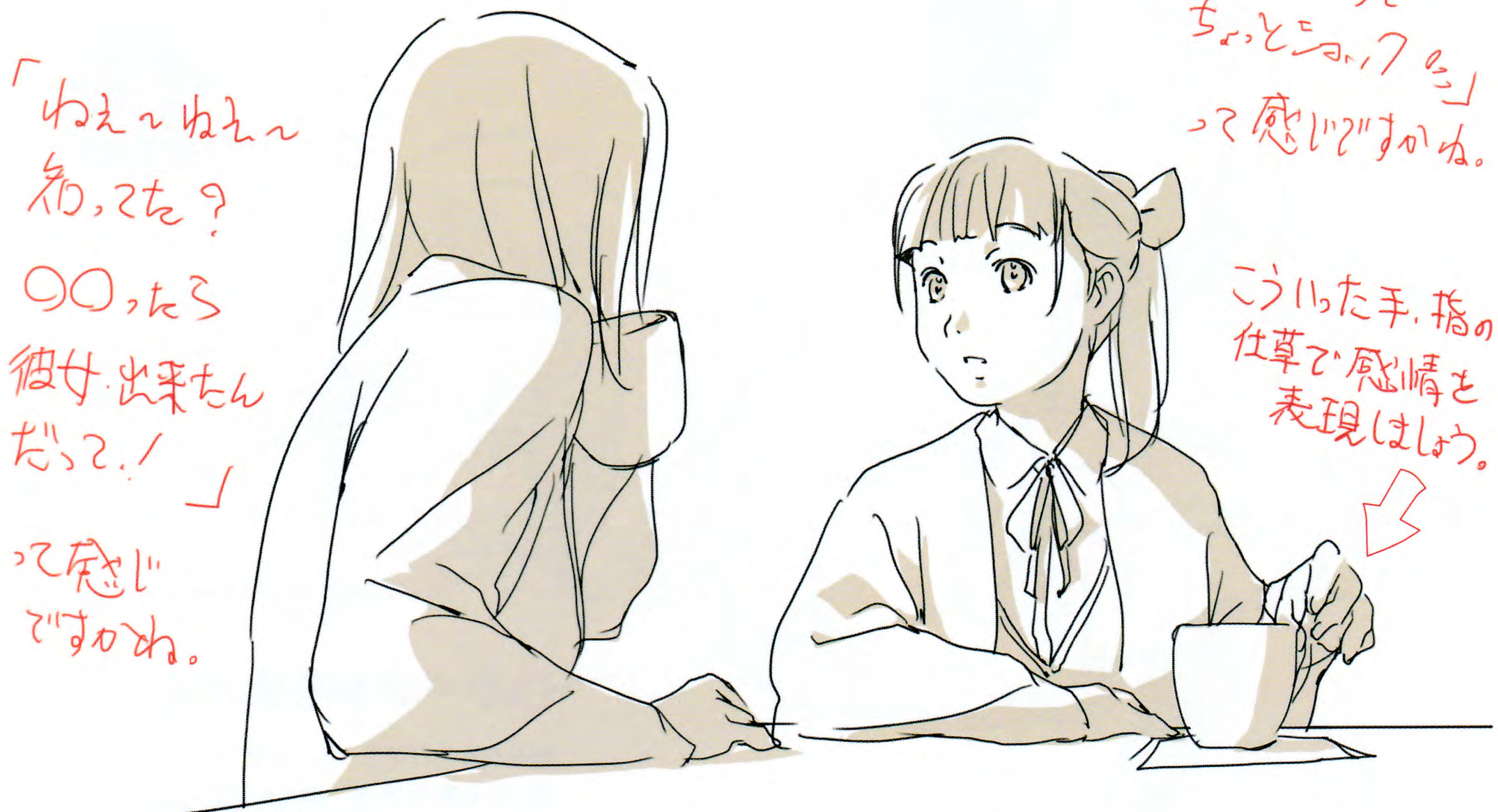
ただアイスを食べている絵でも、学校の帰り道などシチュエーションを考えて描くと、物語設定ができていいでしょう。

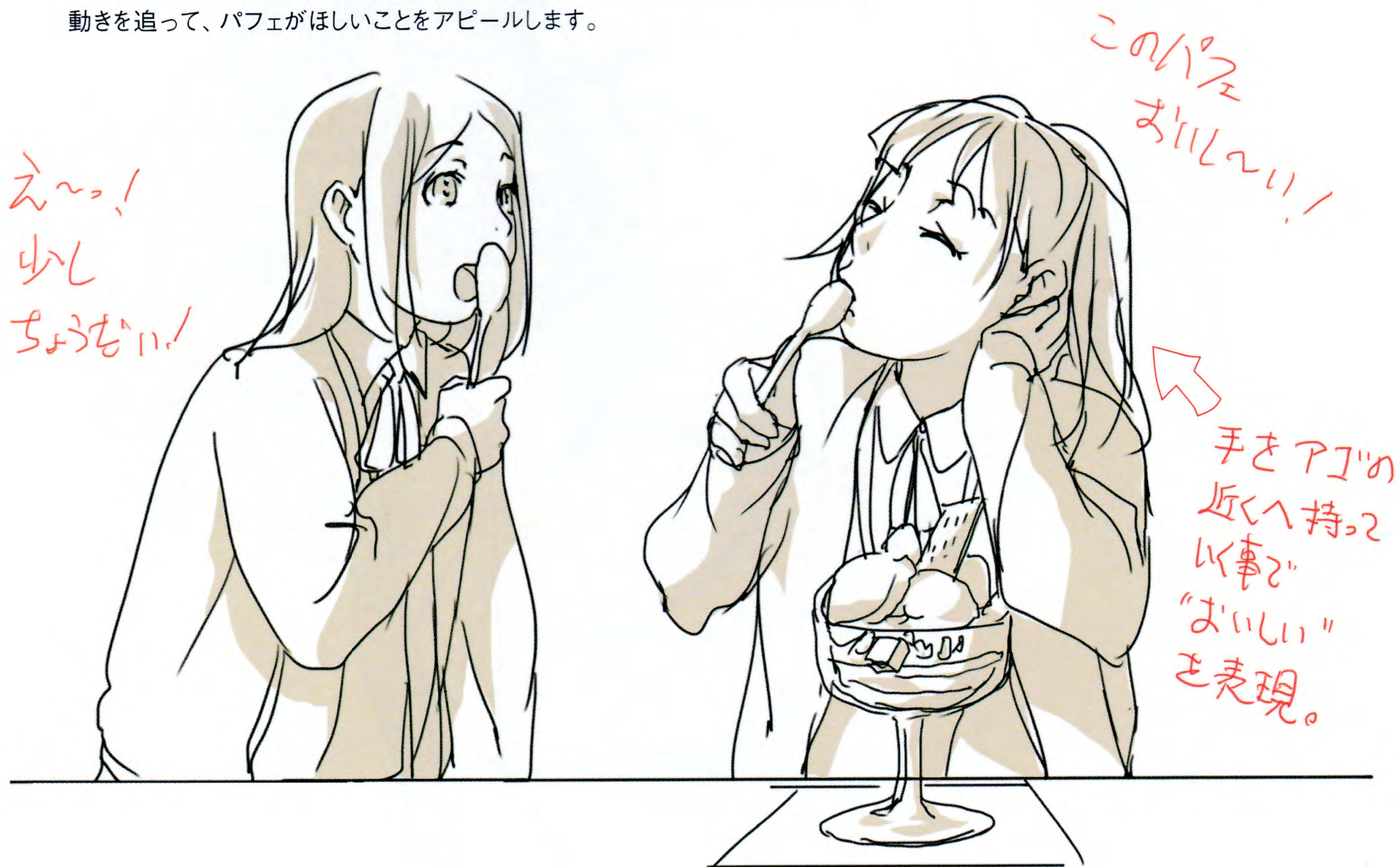
えっ!

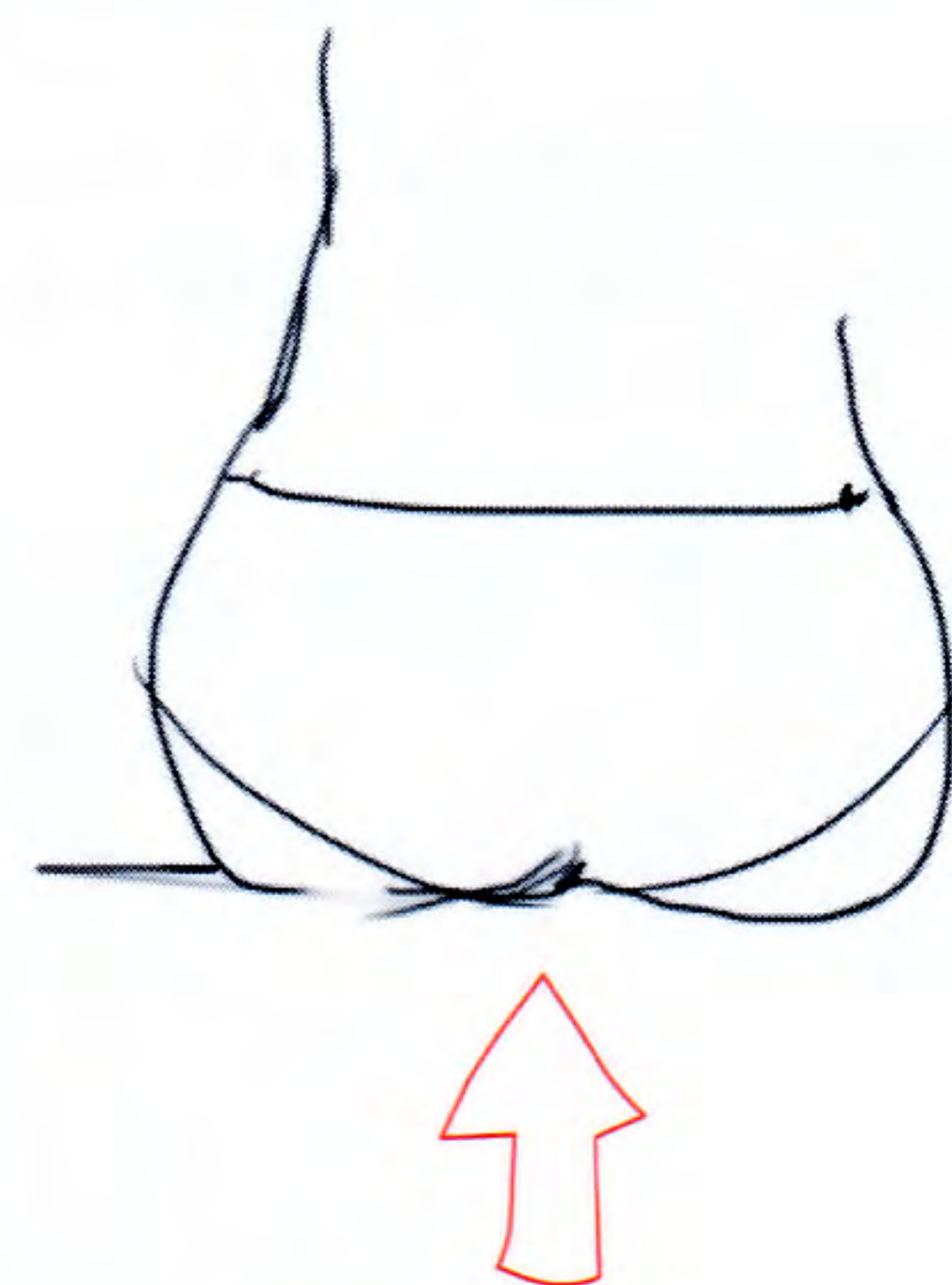
可愛いく、舌をペロッて出してアイスを食べてる所です。

重心は両足にありますが、腰を柔らかく見せる事で自然な立ちポーズが描けます。

コーヒーを飲む

学校や会社などでは話せないことをカフェで。「楽しくコーヒー密会」のシーンです。
会話をしているので、目線を合わせましょう。

パフェを食べる

「パフェ、少しちょうだい〜」とおねだりしているシーンです。目線はスプーンの
動きを追って、パフェがほしいことをアピールします。

ジュースを飲む後ろ姿

後ろ姿も大切です。

お尻はイスに
座って少し
つぶれた感じに
なります。

こんな感じ

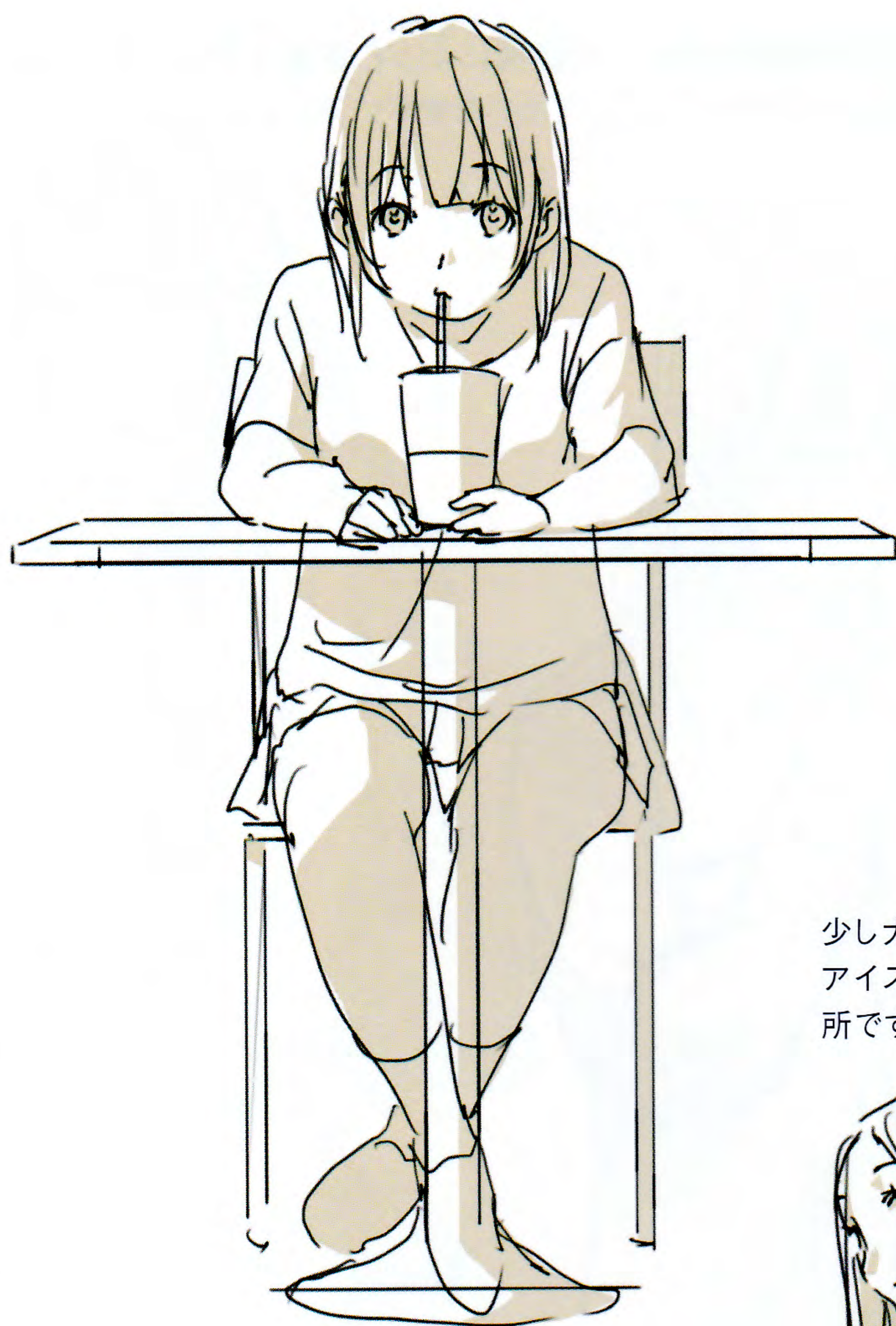
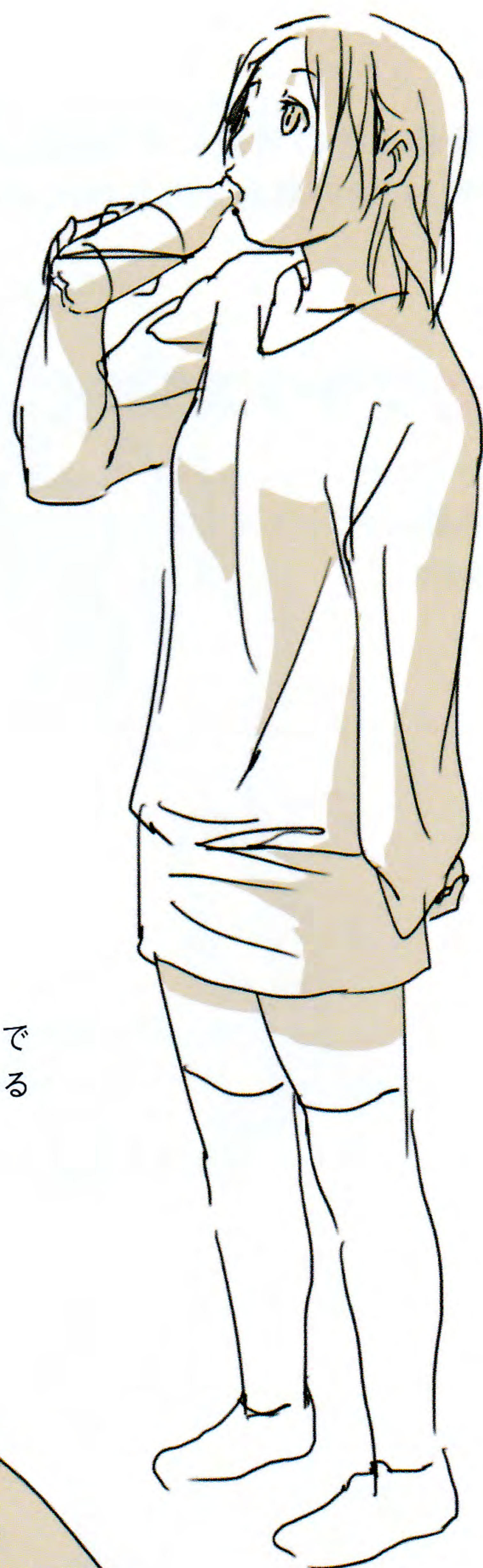
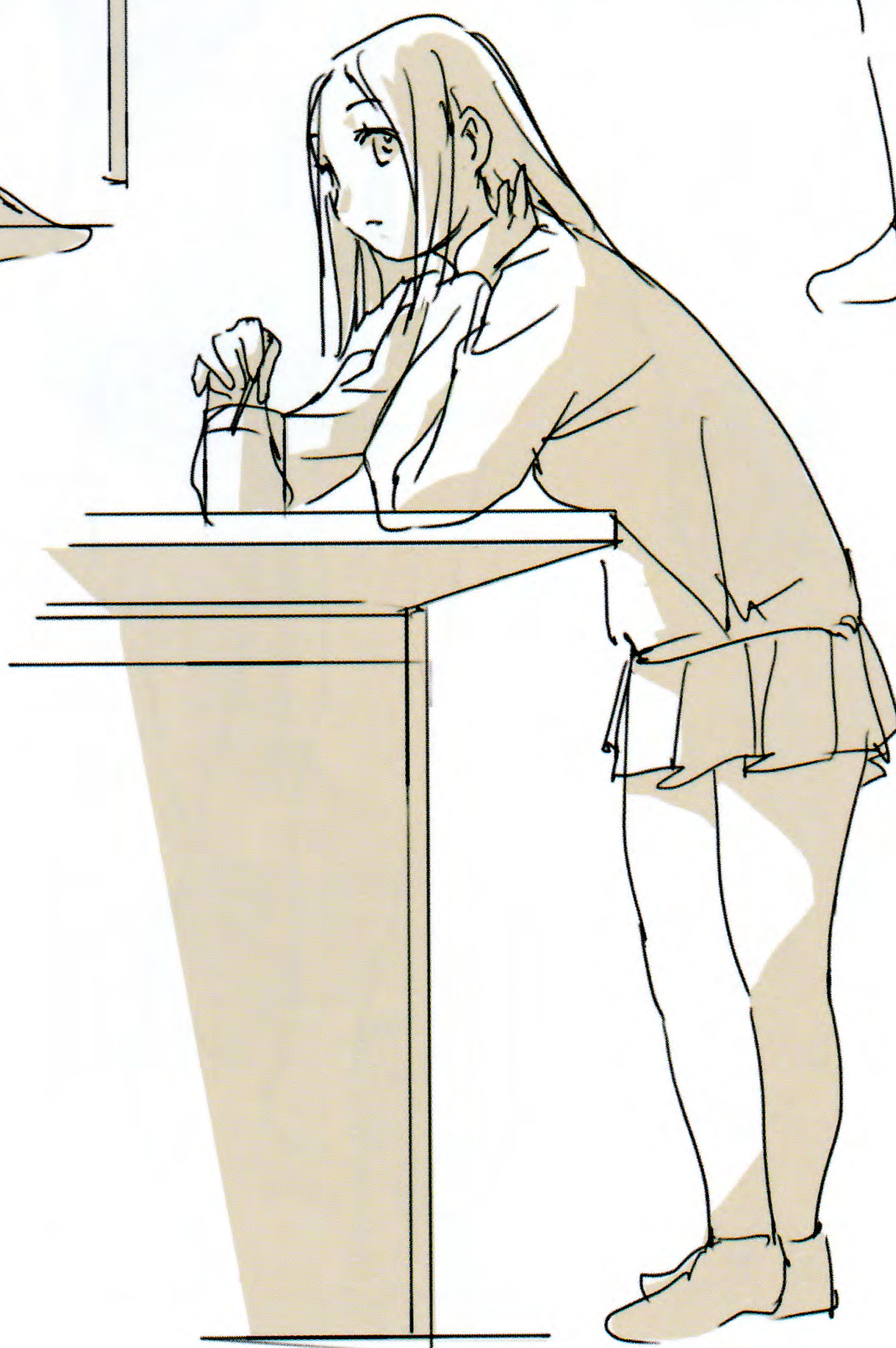
イスで
隠れる
部分も
描く様にしてね。

ラーメンを食べる

髪をかき上げてラーメンを食べている所です。
少しでも表情豊かに描きましょう。

ハシの持ち方
ラーメンの食べ方
気を付けて。

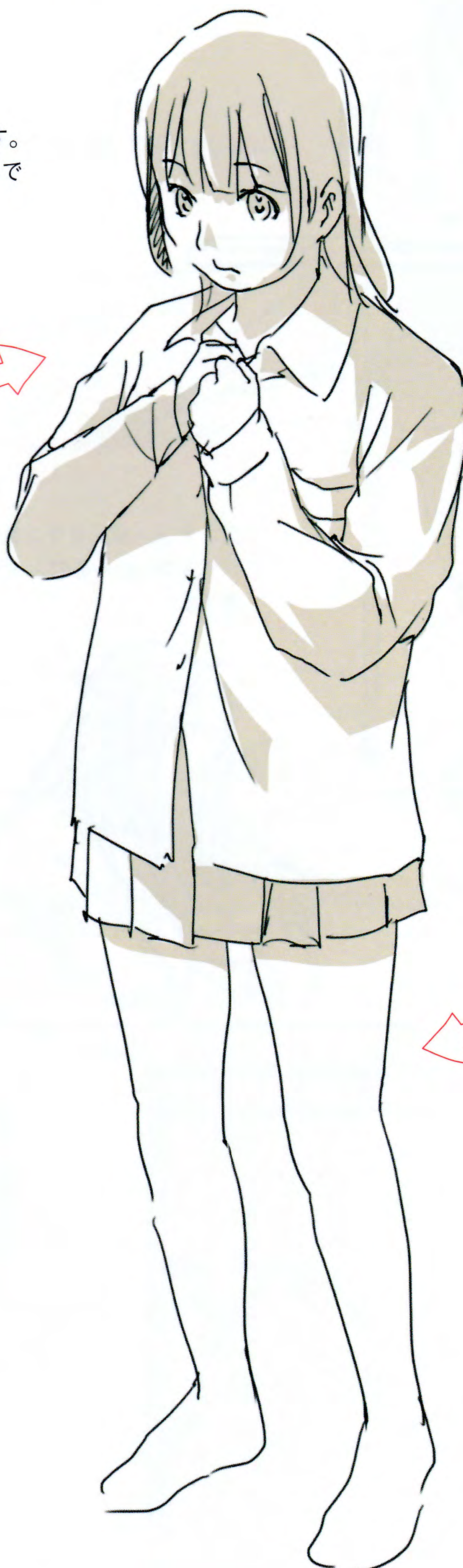
いろいろな飲み方

こどもっぽくストローでジュースをチュ〜ッと吸い上げている感じです。

立ってペットボトルを飲んでいる所です。

少し大人っぽくカウンターでアイスコーヒーを飲んでいる所です。

PART 2

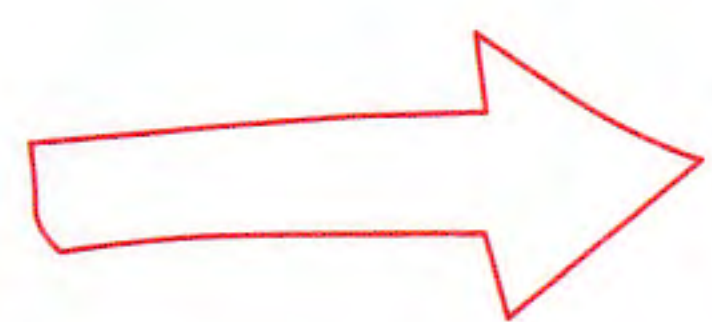
07 可愛い着替え方

着替え方の可愛い表現をまとめてみました。衣服の種類やその人の習慣によって着替え方もいろいろです。日常の着替えの動作の中から「らしい」行動をピックアップしていくと描きやすいでしょう。

ブラウスを脱ぐ

ブラウスのボタンをはずしている所です。目線はボタンを見ている感じがいいでしょう。

パンツをはく

背の美しさを描きましょう。

足の表現
お尻の丸み等
大切です。

重心と
バランス
考えて
描きましょう。

重心

Tシャツを脱ぐ

服を脱ぐ途中です。上着と下着の描き分けが
必要となってきます。

結構
色っぽいです。

ブーツをはく

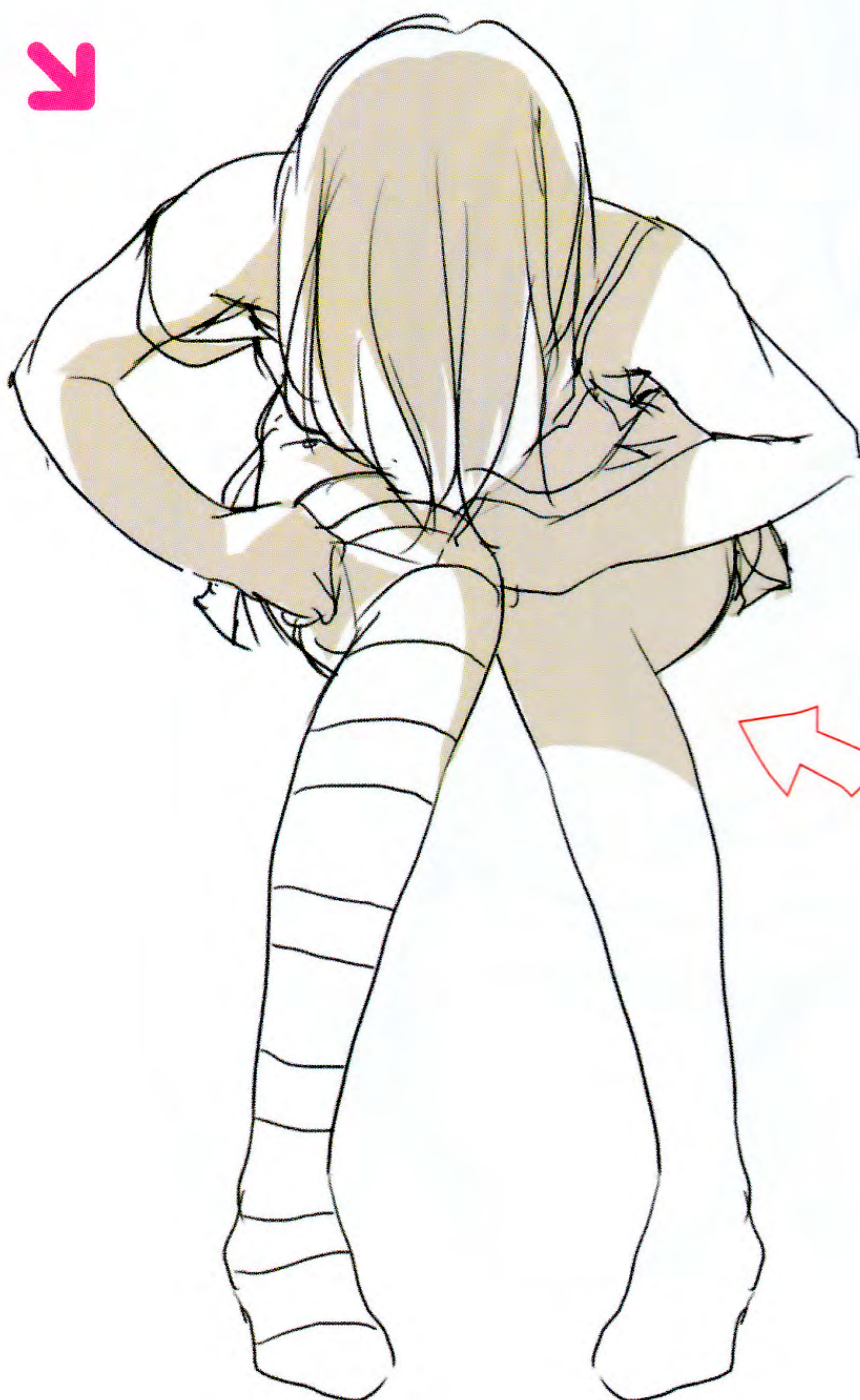
最後のはき具合を見ているところです。
手で身体を支えていますので、身体のバランスを考えて描きましょう。

壁に
手をそえて
身体を支えます。

ニーソをはく

1

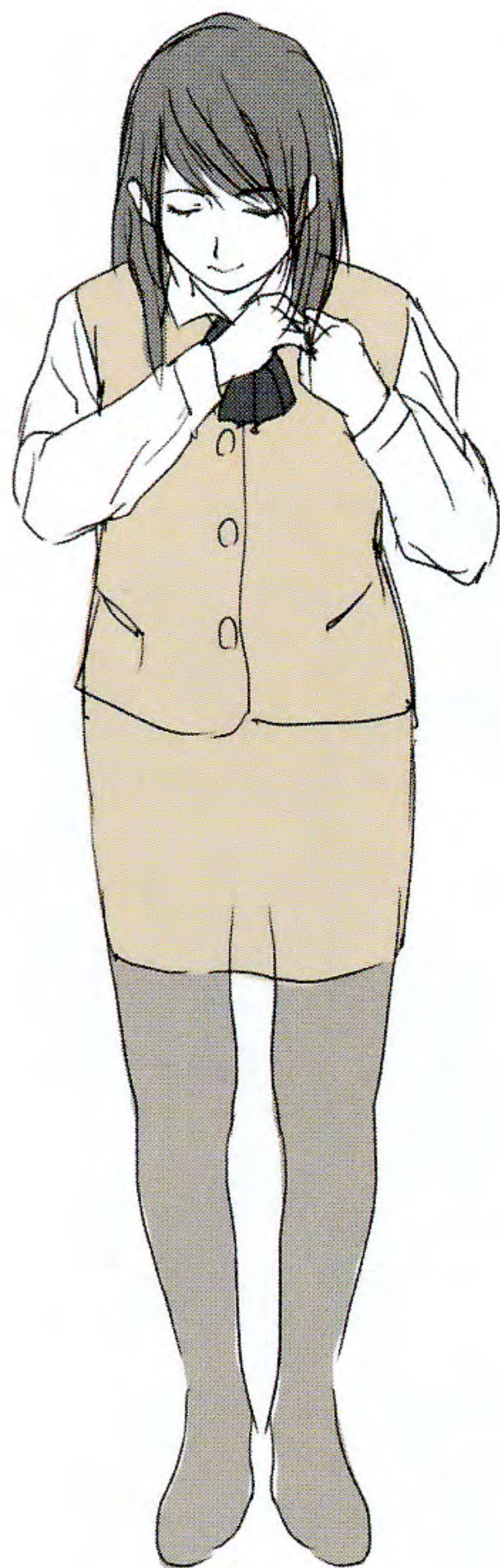
はき始めです。

つま先に両手を
持っていきますので
結構前屈みに
なると思います。

2

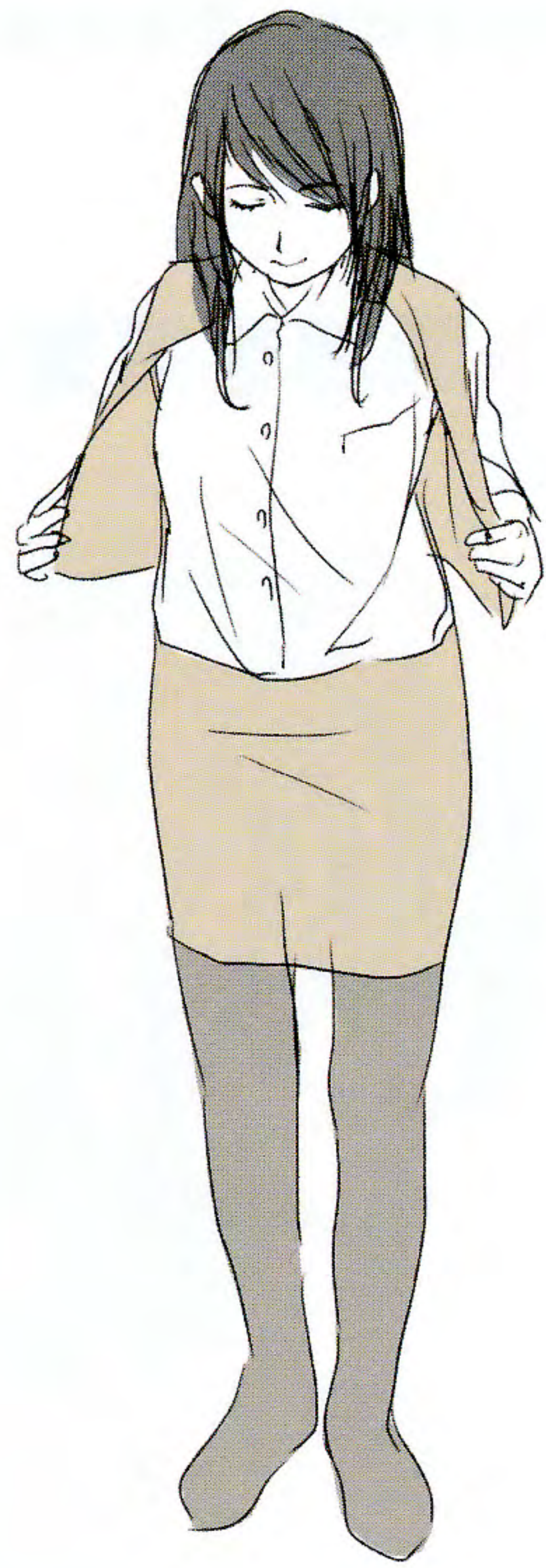
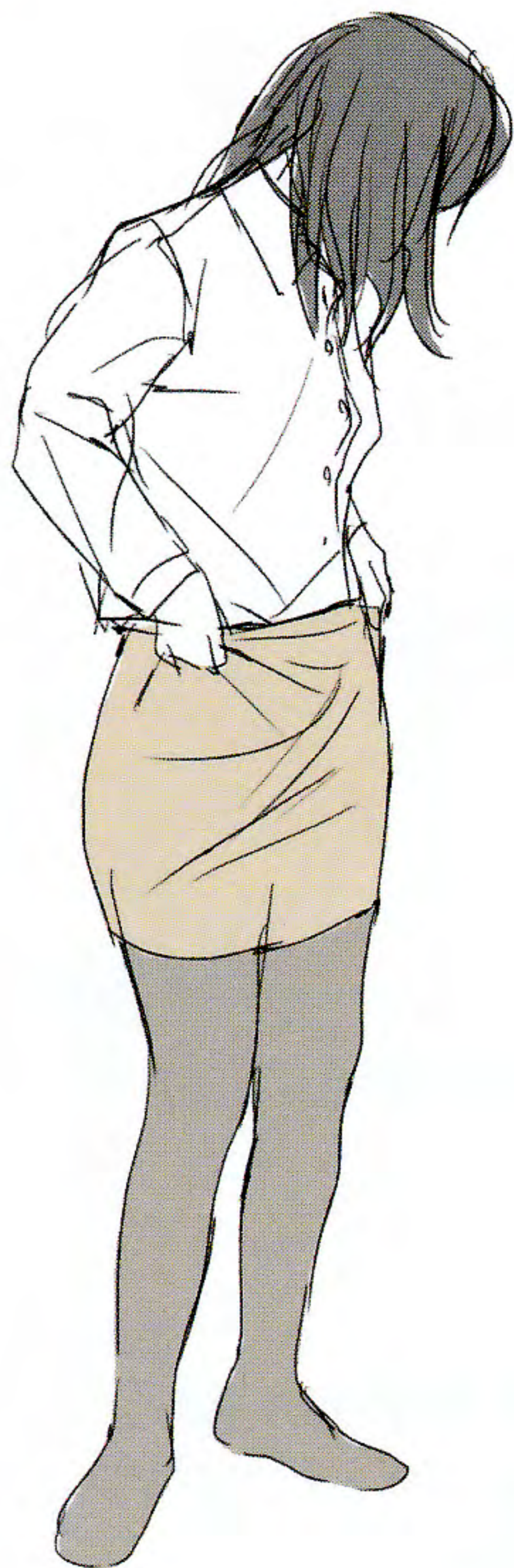
ニーソを太ももまでたくし上げている所です。

ニーソの伸縮性
を描きましょう。

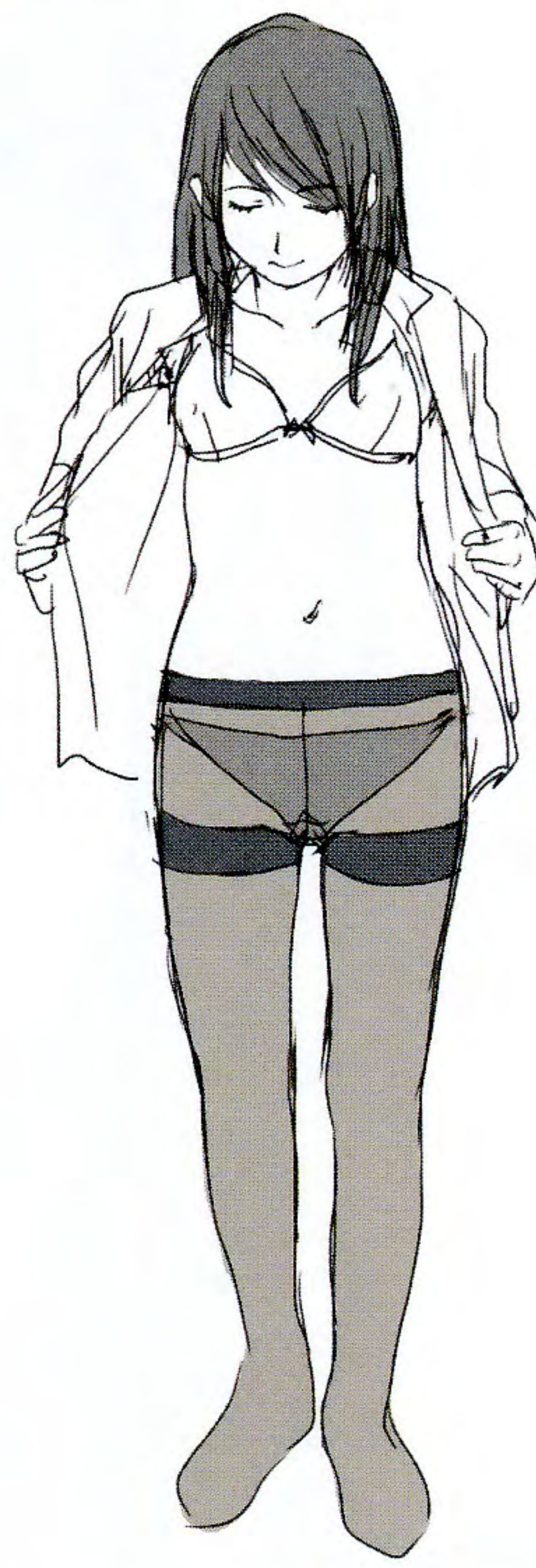
▶着替えの連続シーン「制服の脱ぎ方」

リアリティのある着替えを演出したいので、目線はなく、のぞいている感じで描いています。まずは最後に身に付けたであろうリボンをはずし、次に上半身からの流れでベストなどを脱いで、下半身へと。衣服の重なり具合から、スカートを脱いだあとブラウスへという流れで描いてみました。

①まずはあせらずリボンを首からゆっくりはずしましょう。

②次にゆっくりリボンをとっておきましょう。

③次はいよいよベストのボタンをはずしていきます。

④ボタンをはずしたら、ゆっくりじらしながら脱いでいきましょう。

⑤次にスカートを回し、ファスナーを下ろします。この時、スカートを少し上げてみるのもいいでしょう。

⑥スカートをゆっくり下げ、少し胸のふくらみを強調！

⑦ブラウスのボタンに手をかけます。この時、ブラウスとパンストのコラボに男子は釘付けです。

⑧ここまで来るともうあなたにメロメロです。

PART 2

08 頭部を立体的に可愛く描く

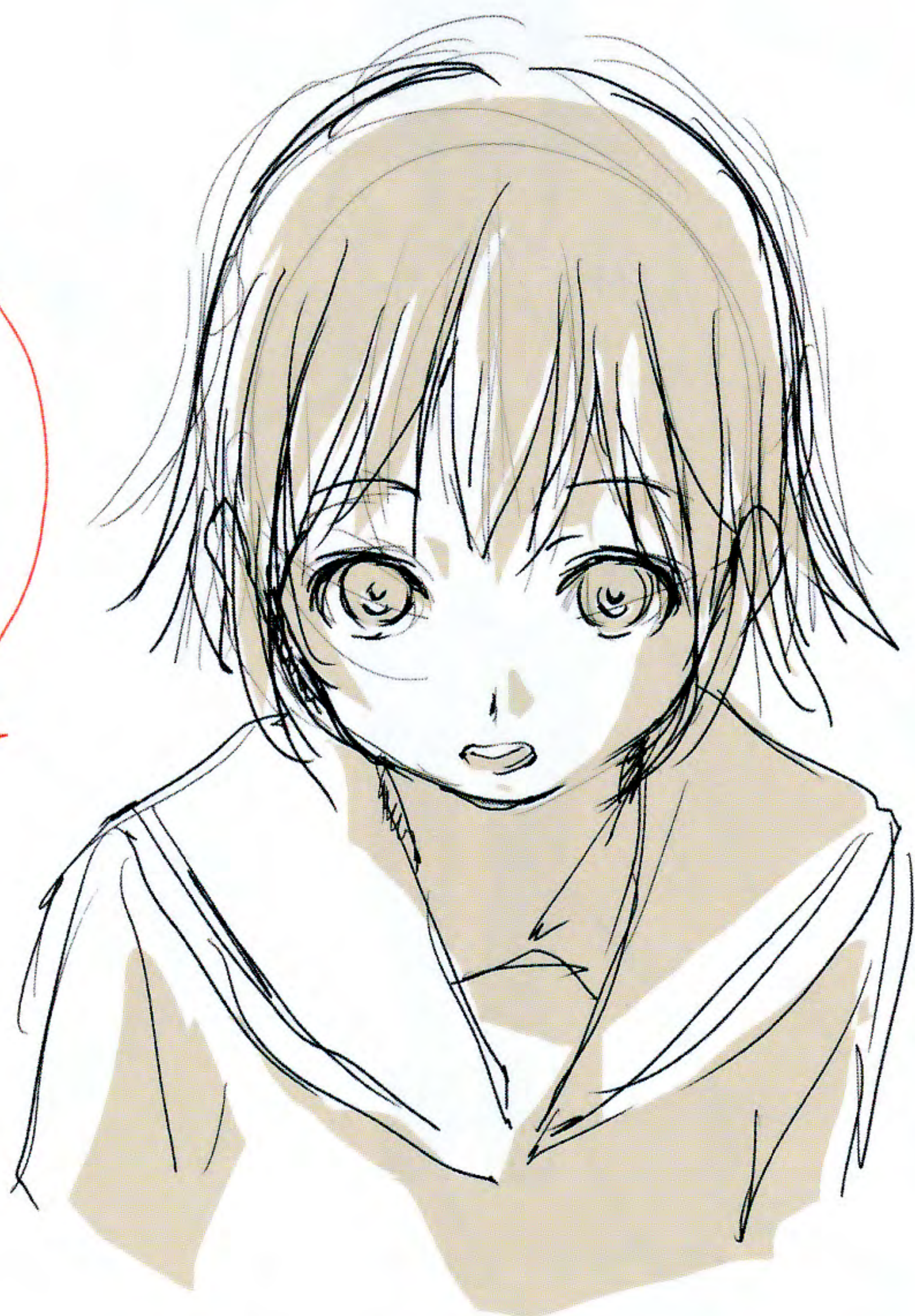
アニメやマンガなどを見ると、卵形の頭部に沿って目鼻口がついていると思われる人も多いでしょう。でもそれではなかなか立体的に表現できません。骨格から考えるようにしましょう。

頭部を可愛く描くには

フカンは頭を大きく、顔を小さめに。

横顔は奥の目を描いて奥行きを見せた方が立体的に見えます。

アオリはフカンとは逆に顔を大きく、頭を小さく。

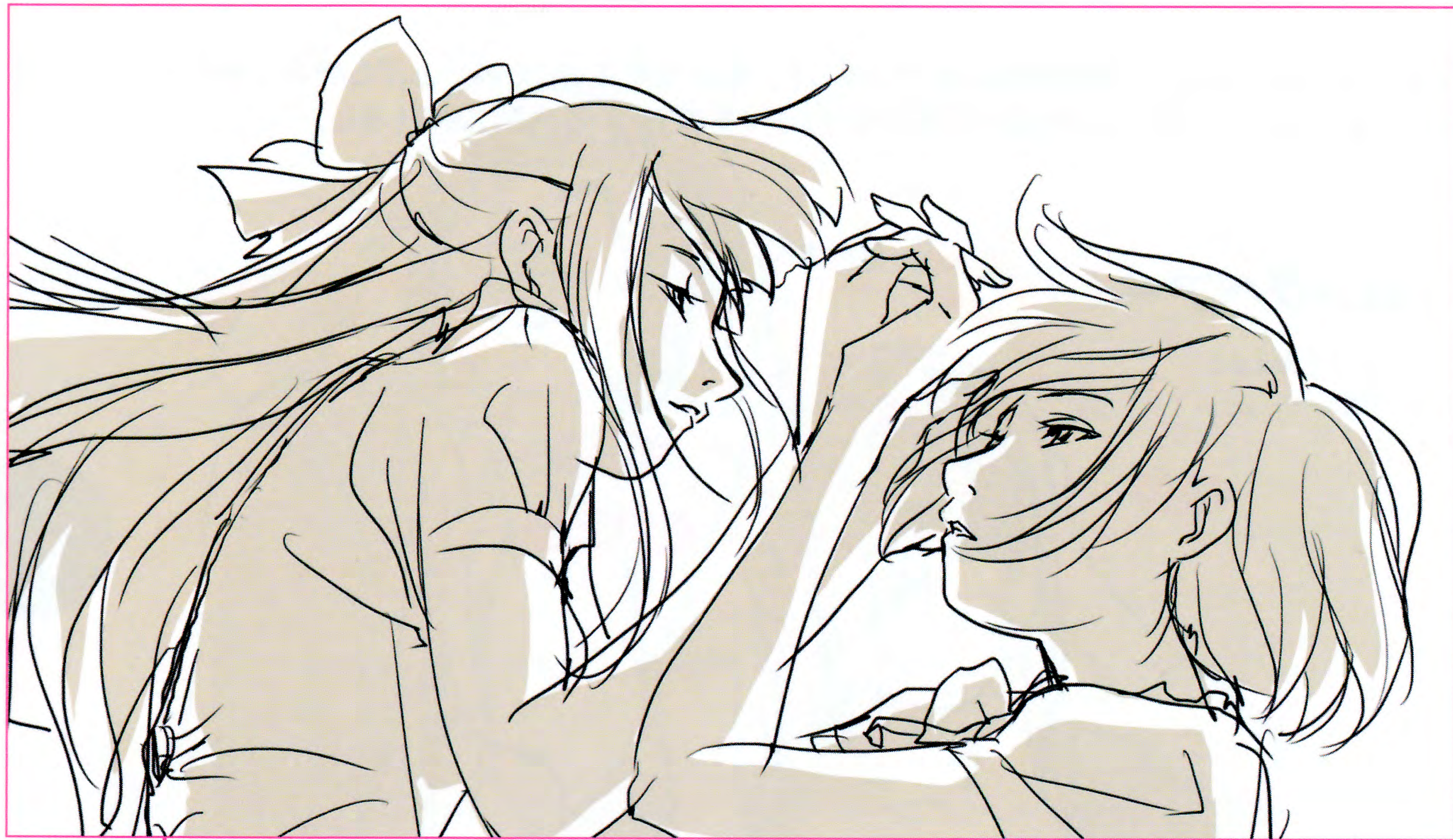
好みだけど、少し上目づかい位の方が可愛く見えると思います。

目の位置と描き方

頭の上部を大きくとって、目の位置を2分の1以下におくと可愛く見えます。

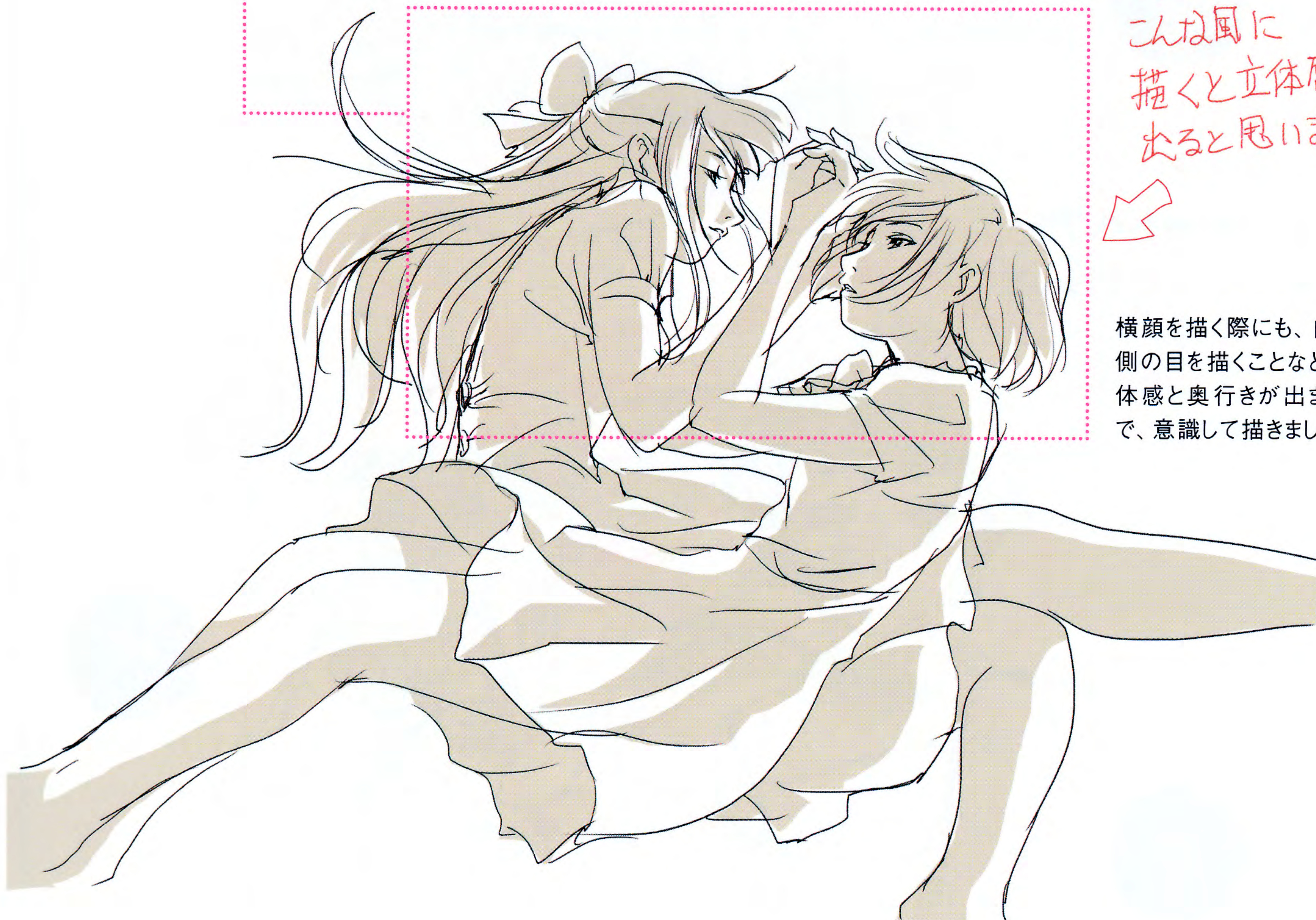
目は眼球の丸みを考えて描いた方がよりリアリティが出ます。

最近じゃあ、萌え系のキャラでも描いてあるよね

応用

横顔を活かしたイラスト

横顔でも
こんな風に
描くと立体感
出ると思います。

横顔を描く際にも、向こう側の目を描くことなどで立体感と奥行きが出ますので、意識して描きましょう。

PART 2

09 女の子らしい可愛い髪型

女の子らしさを引き立てる髪型をまとめてみました。髪の毛を下ろした時と上げた時では女性のイメージはとても変わります。可愛らしさを描く重要なポイントですので、いろいろと観察しましょう。

ロングヘアー

3つに分けて考えるとわかりやすいでしょう。

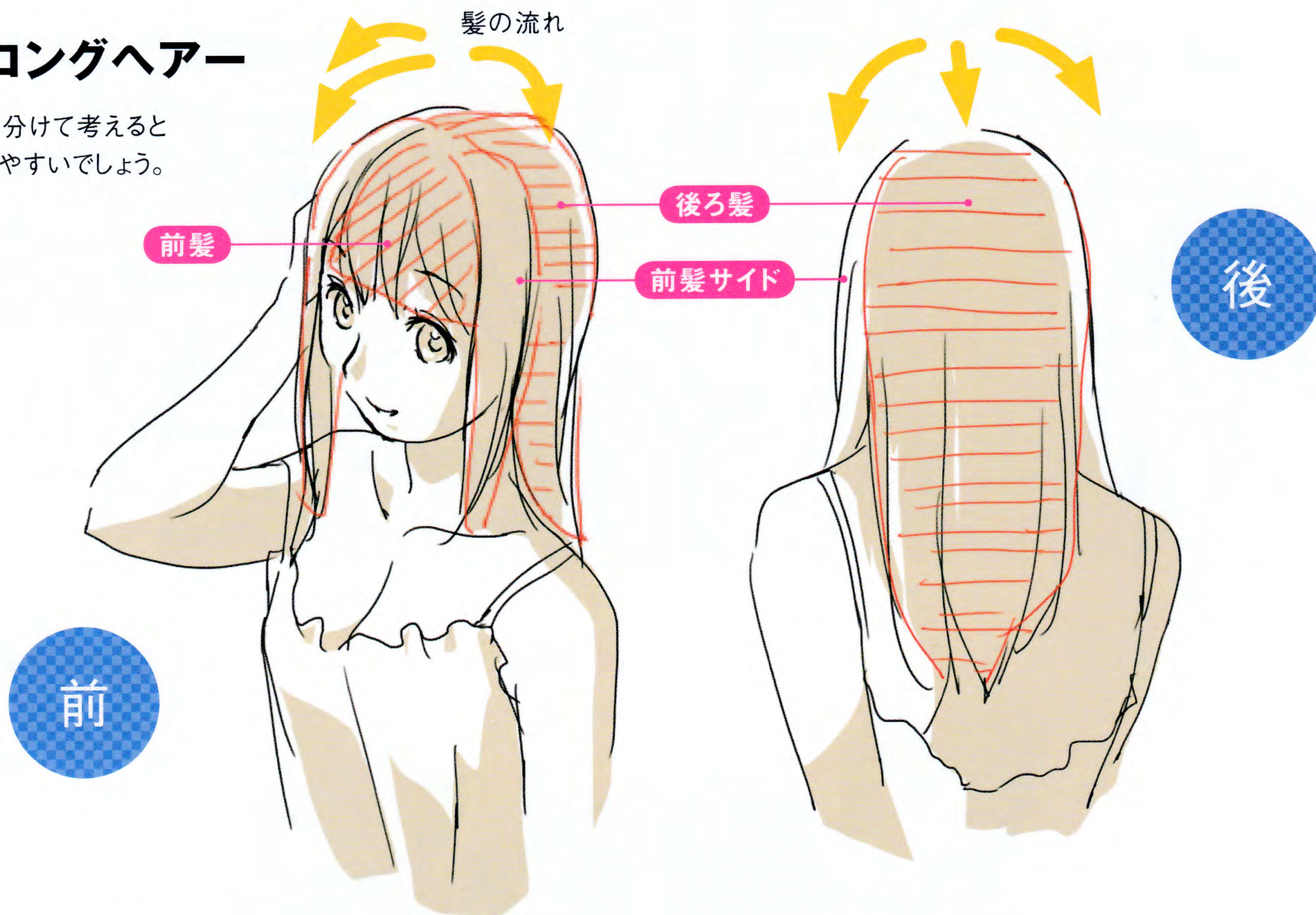
髪の流れ

後ろ髪

前髪

前髪サイド

後

前

ショートヘアー

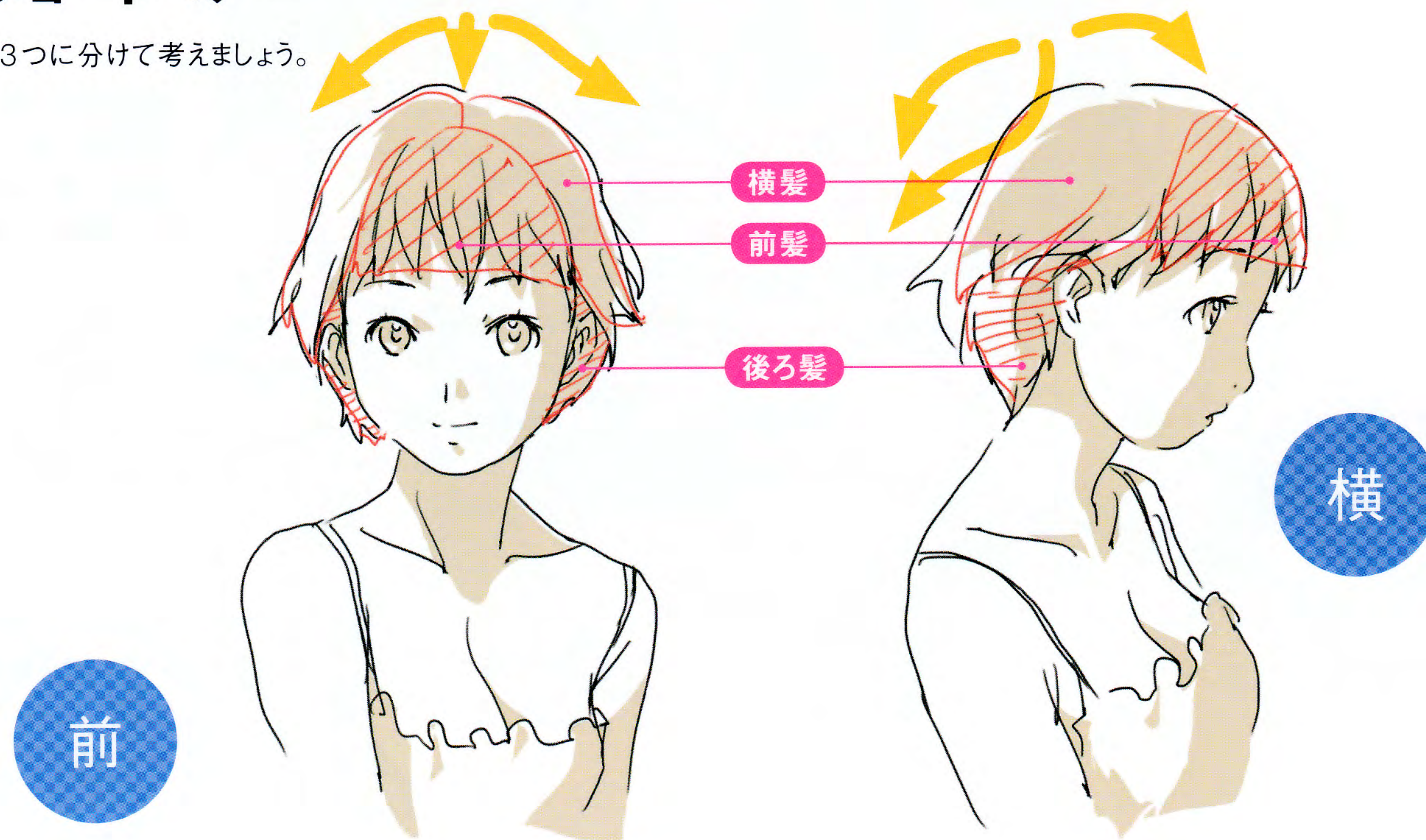
同じく3つに分けて考えましょう。

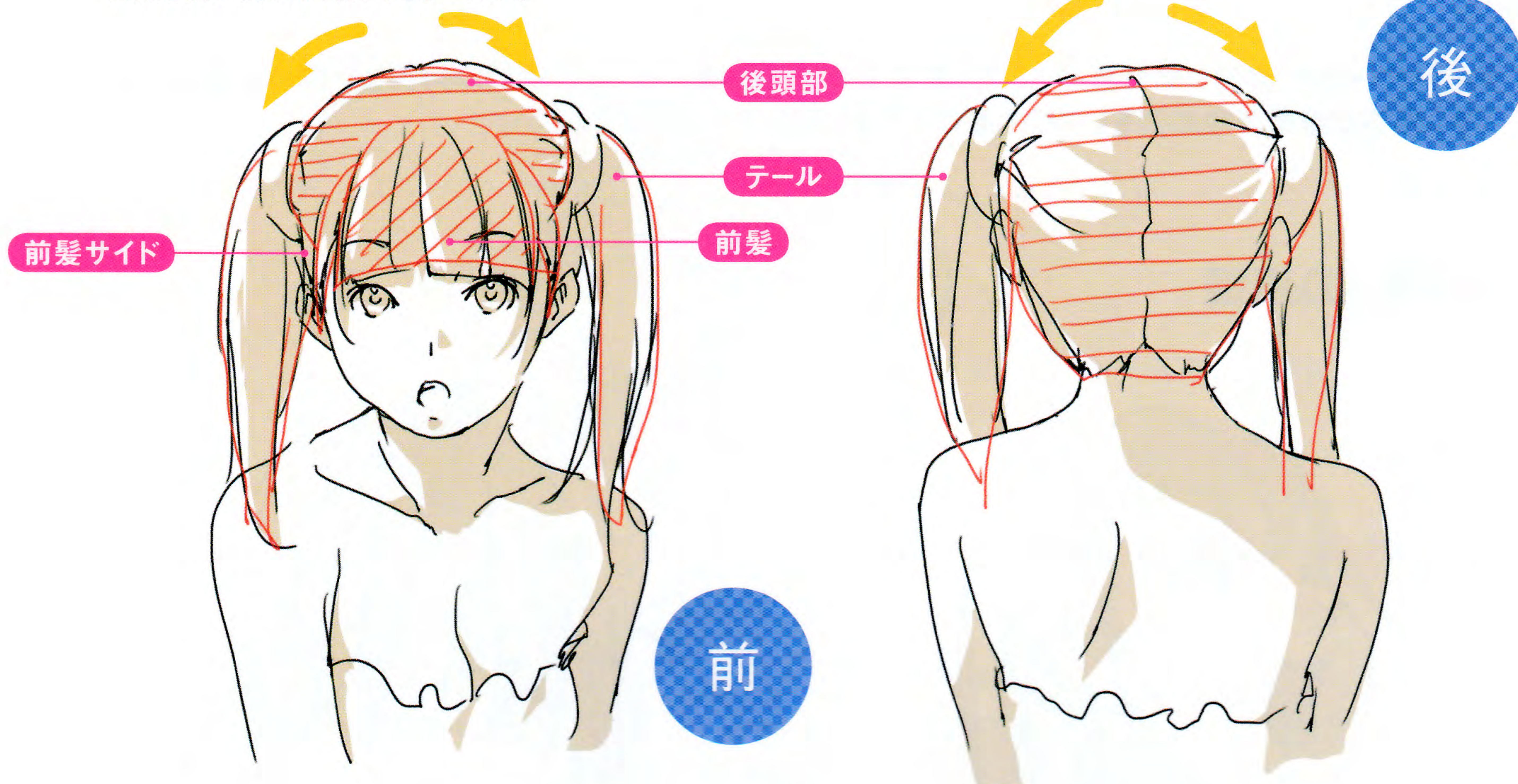
横髪

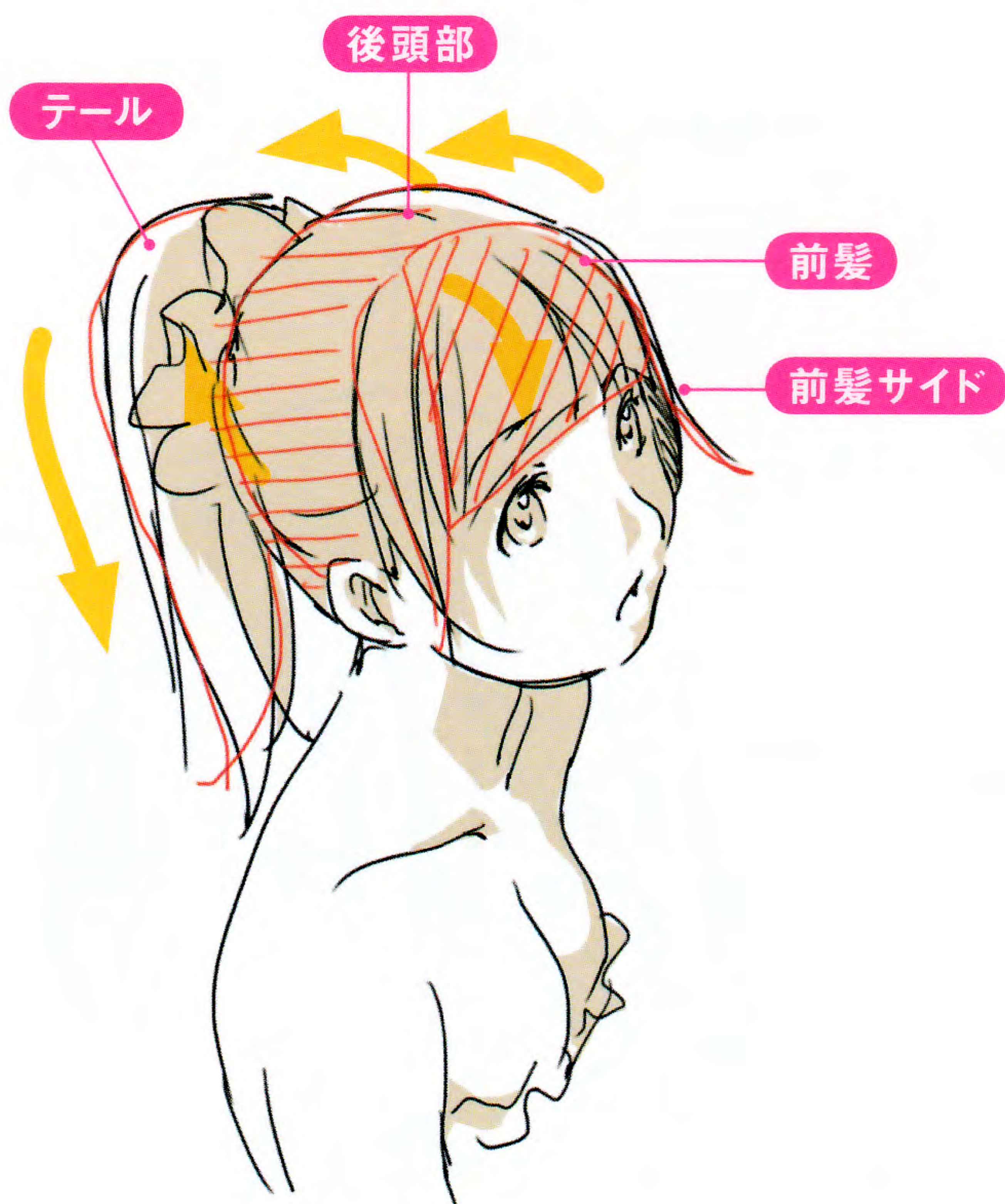
前髪

後ろ髪

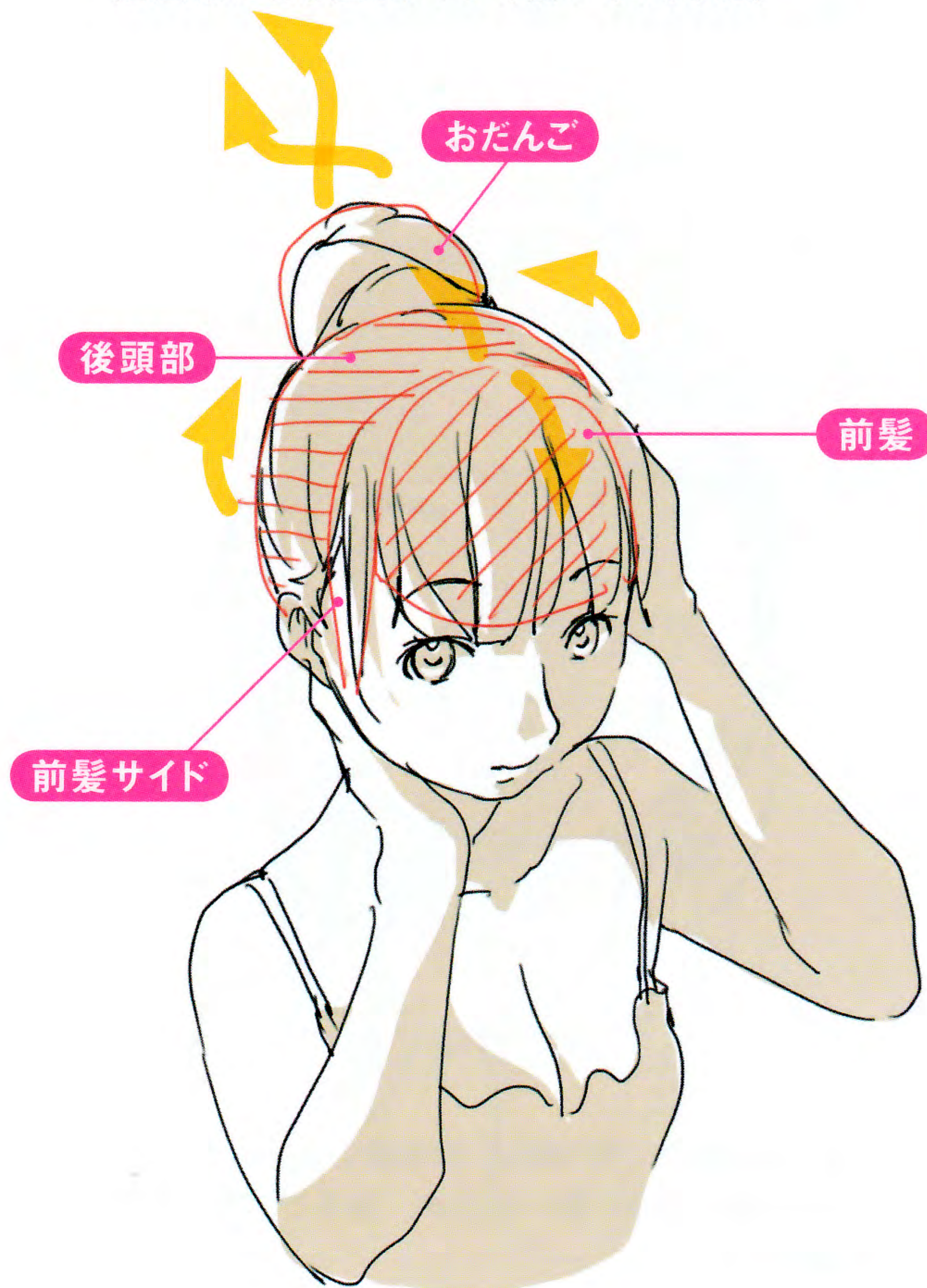
横

前

ツインテール

センターで髪を左右に分けることを意識して描きましょう。
自然と髪の流れが見えてきませんか。

ポニーテール

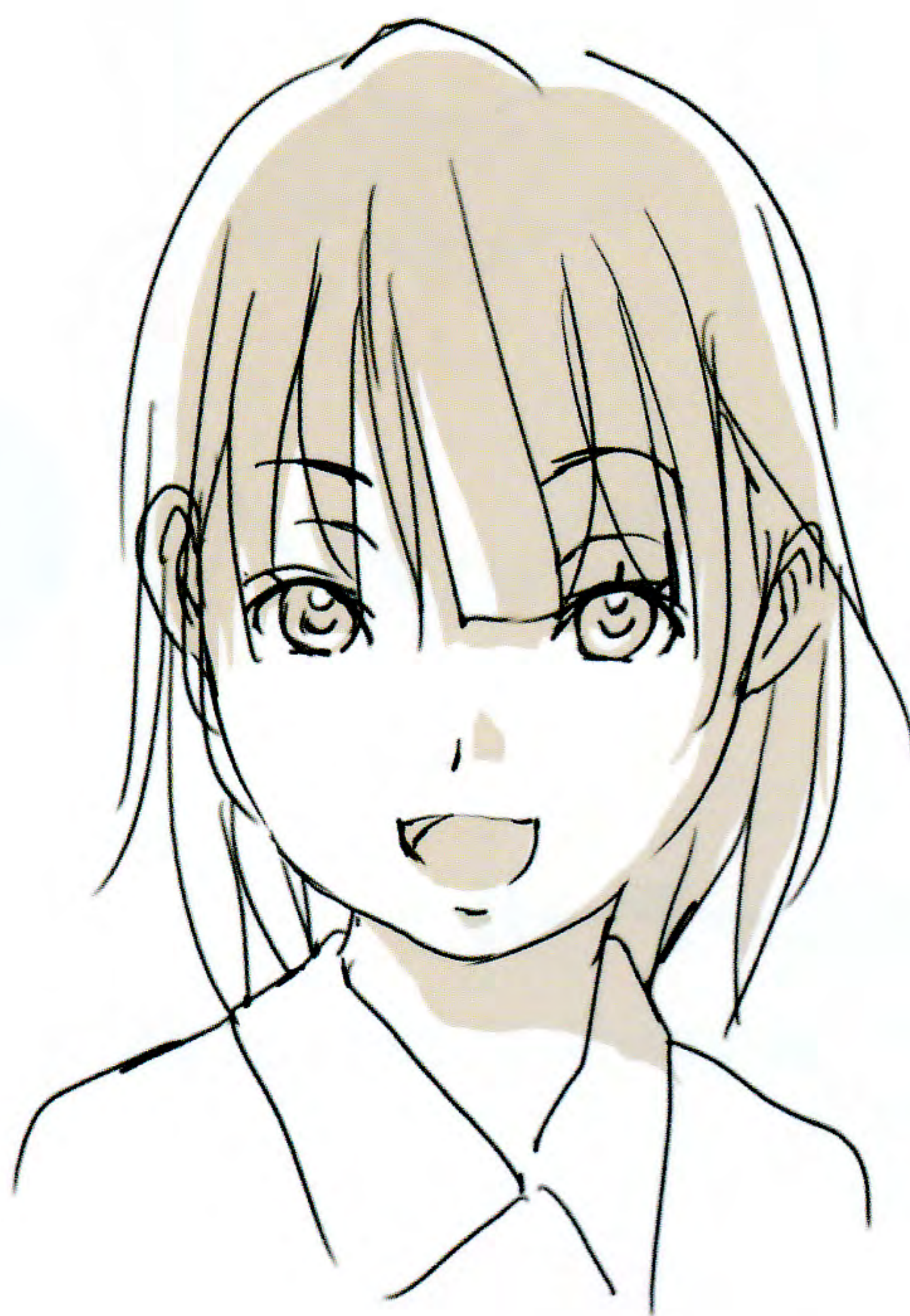
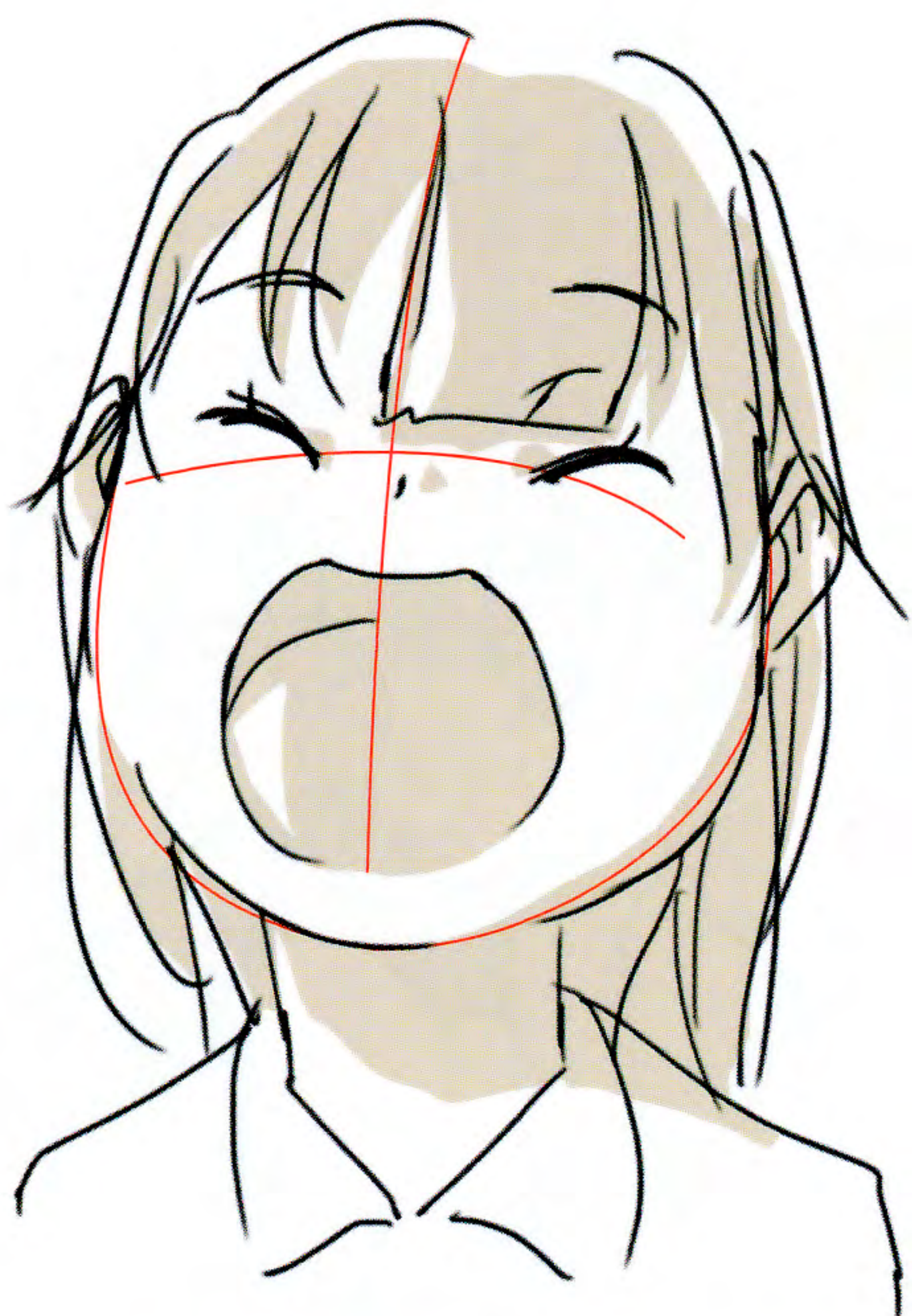
頭の後ろで髪の毛を1点にまとめることを意識して
描きましょう。

おだんご

髪の毛をたばねるまでの髪の流れはポニーテールと
一緒です。たばねた髪の毛を二股に分け、互いに
逆回転に巻き込むタイプで描いてみました。

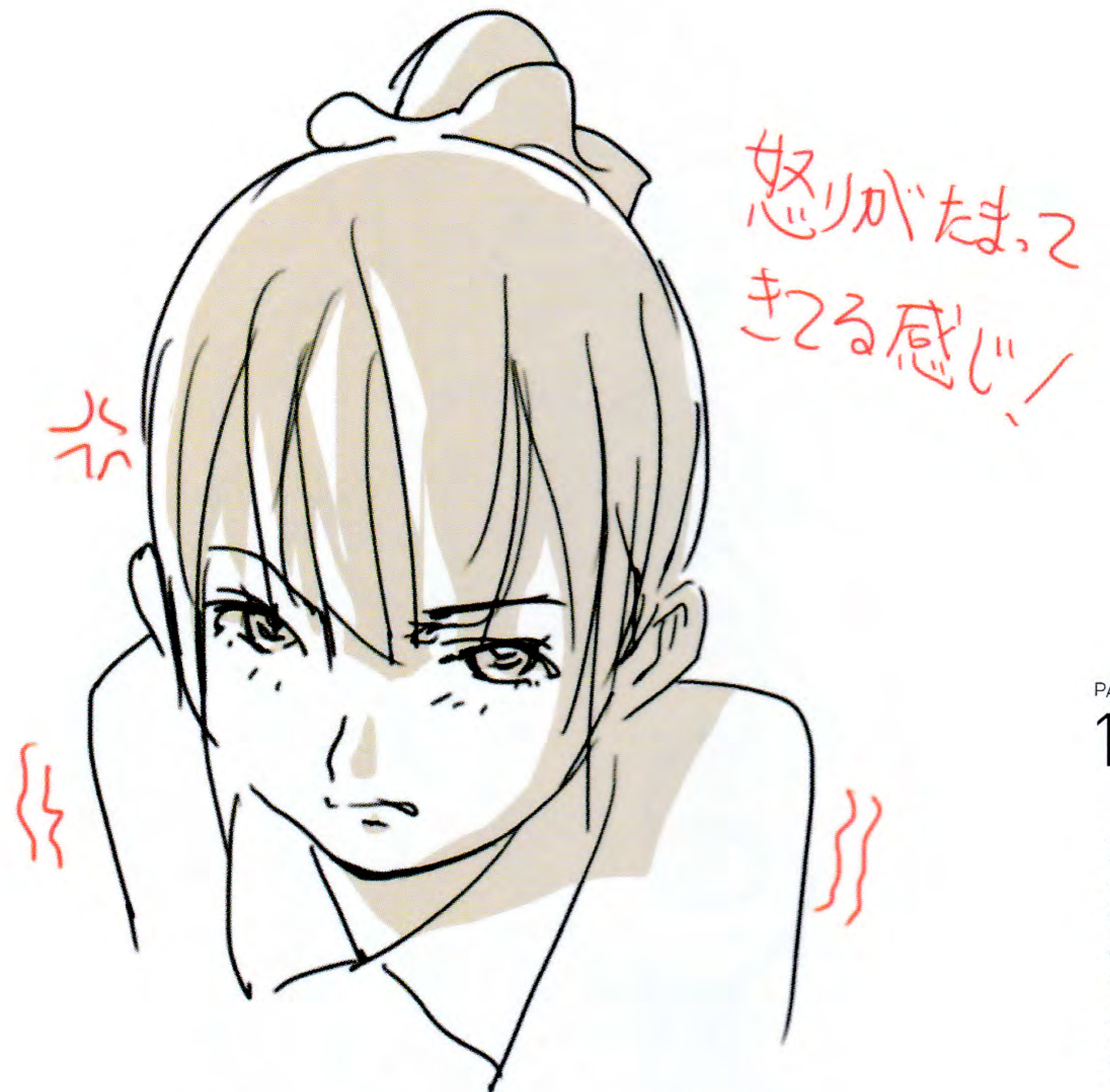
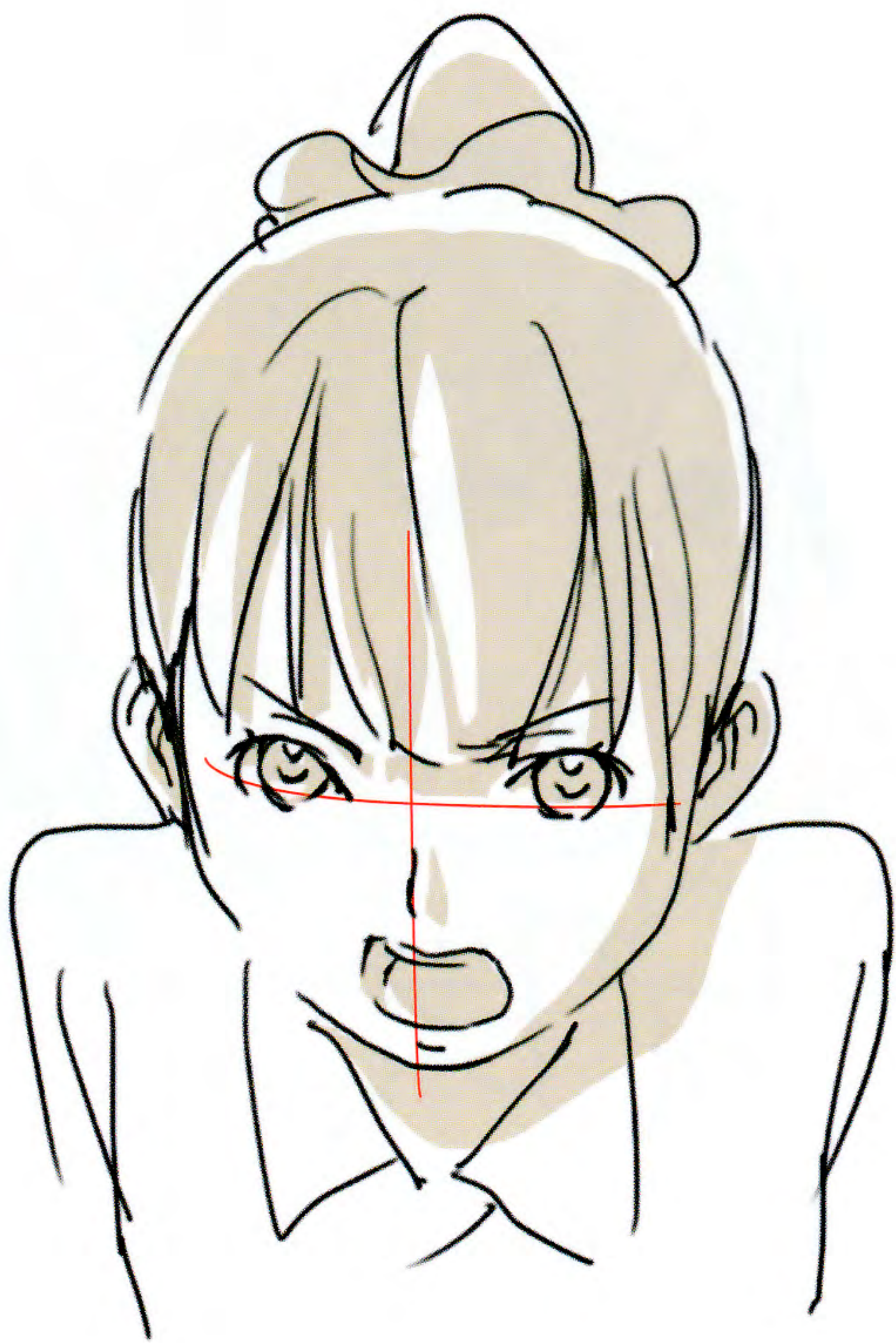
PART 2

10 顔の表情いろいろ

キャラクターの代表的な感情表現として「喜怒哀楽」がありますが、それ以外の何気ない顔の表情も大切です。自然な感情表現の例をいろいろ挙げてみましたの参考にしてください。

「喜」の表情

顔は上向きの方が「喜」を表現しやすいでしょう。

うつ向きでも目と口を大きく開いて笑顔で！

口を大きく開けて笑う時は、口を顔の2分の1ぐらいの大きさまでとって描いた方が、明るくていい表情が描けます。

「怒」の表情

「怒」を描く時は、肩に力が入った感じにすると表現しやすいでしょう。

「怒」を表に出す時は、前屈みに表現しましょう。顔はパーツが外へ広がる感じです。

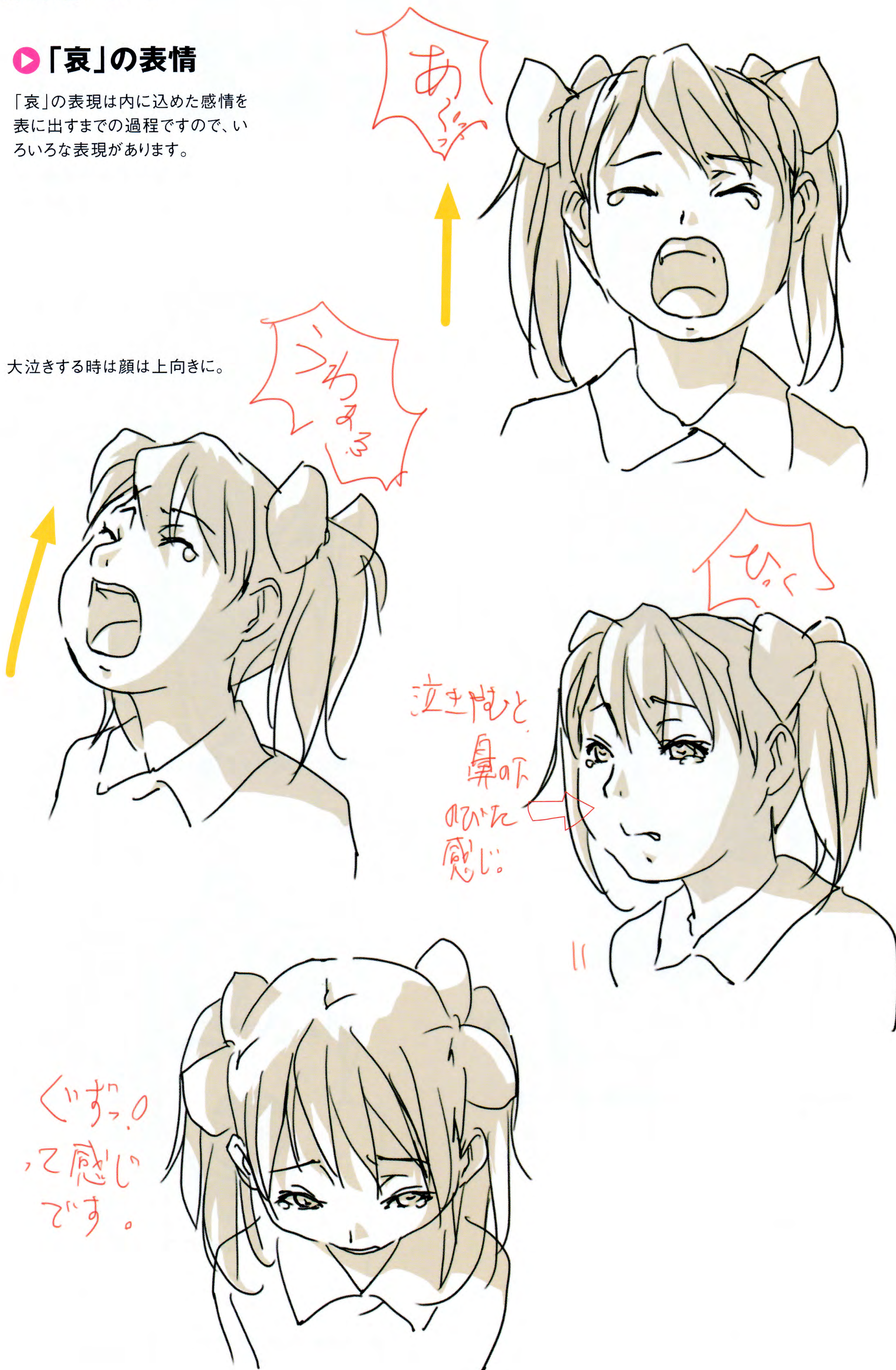
怒りがたまってきてる感じ！

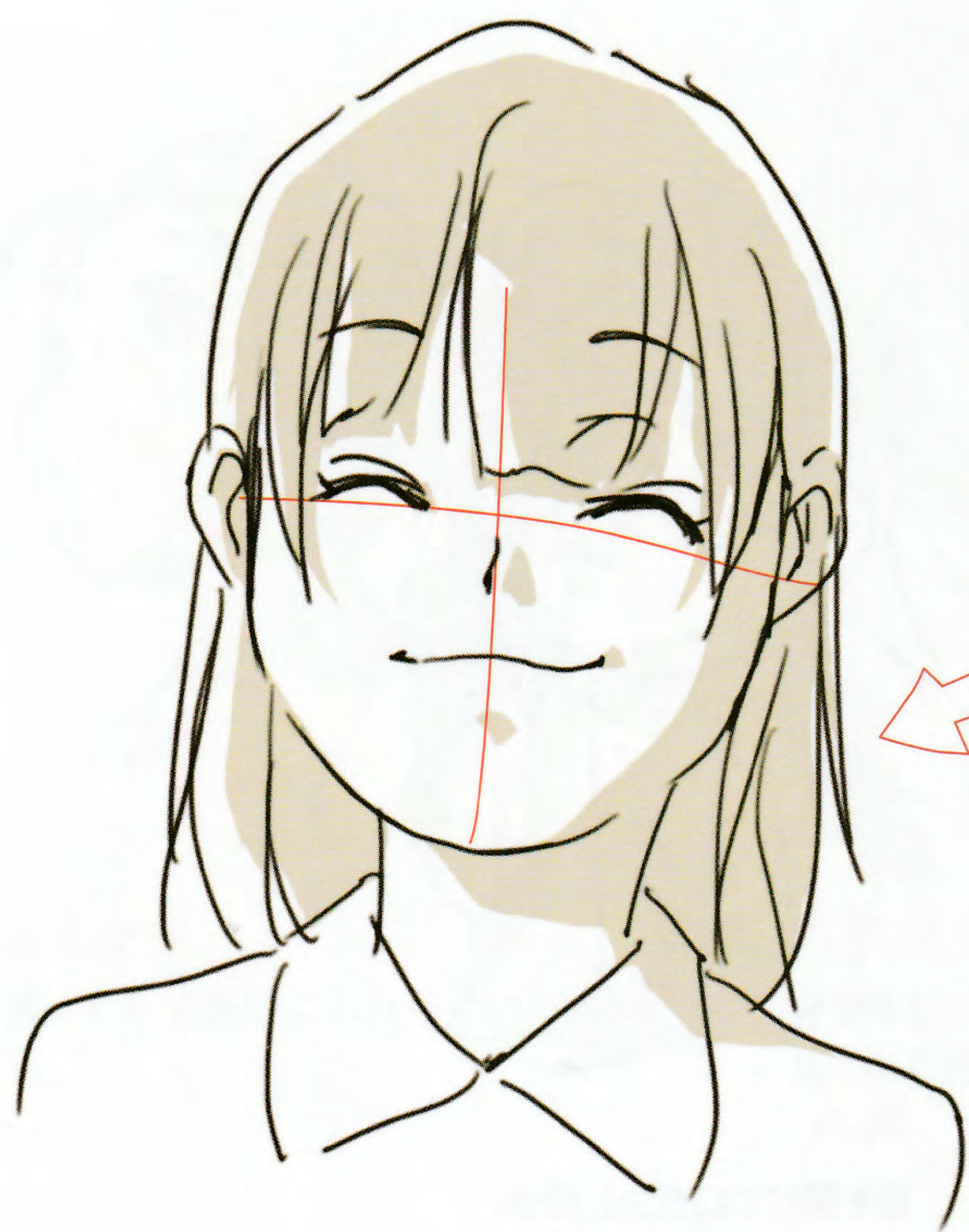
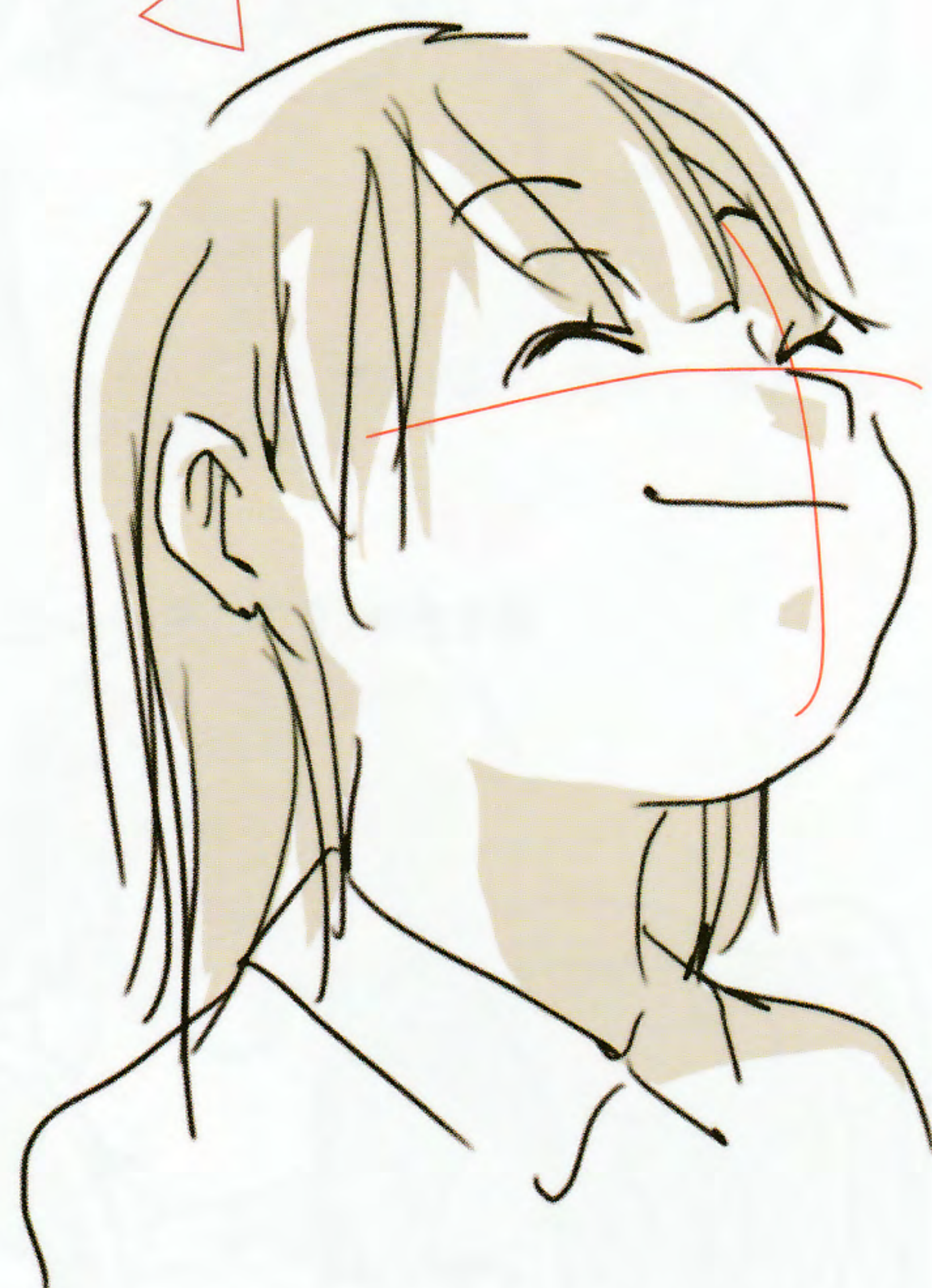
みけんにシワを寄せて「怒」のメラメラ感を。

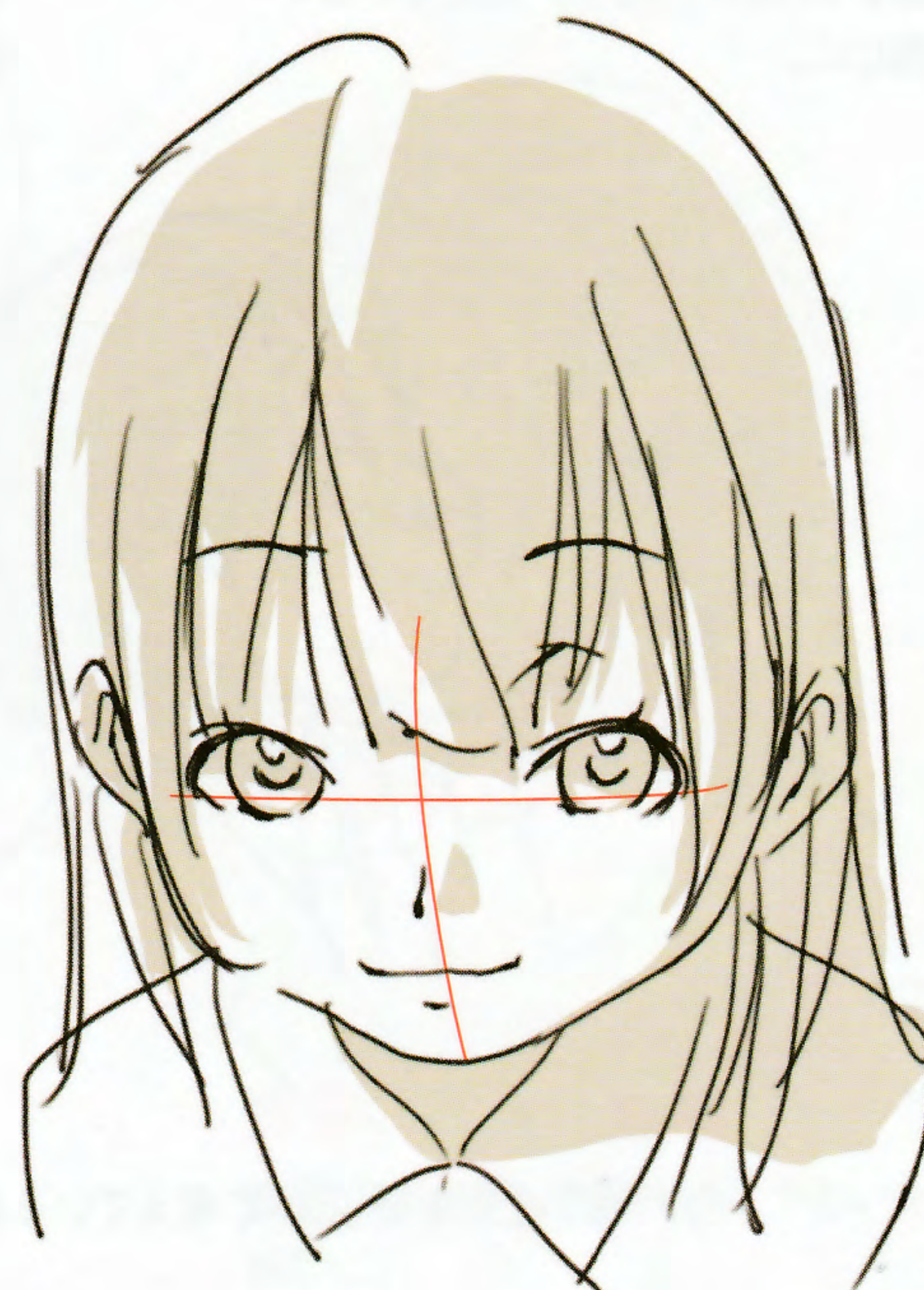
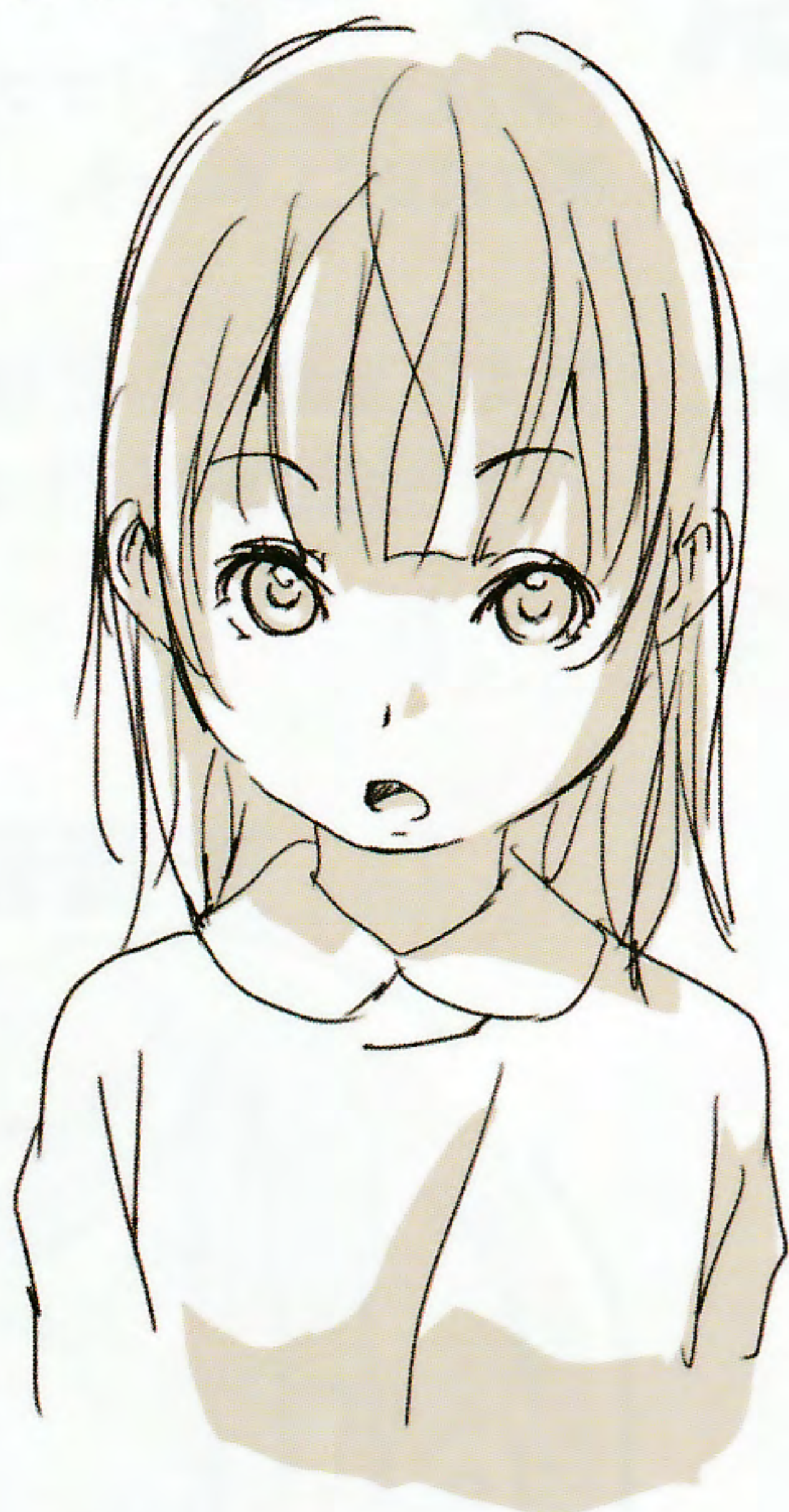
「怒」が爆発！ 顔を少し大きくして奥行き感を。

「哀」の表情

「哀」の表現は内に込めた感情を表に出すまでの過程ですので、いろいろな表現があります。

大泣きする時は顔は上向きに。

「楽」の表情

「楽」を描く時は、「フフフ…」と楽しげに微笑む感じにしましょう。

少し顔を上げて明るく微笑む感じです。

少し肩をふるわせて、心の中から込み上げてくる楽しさを描きましょう。

顔の中心にパーツが集まる感じですかね。

さまざまな表情

驚き
目を大きく開き、キョトンとした感じに。

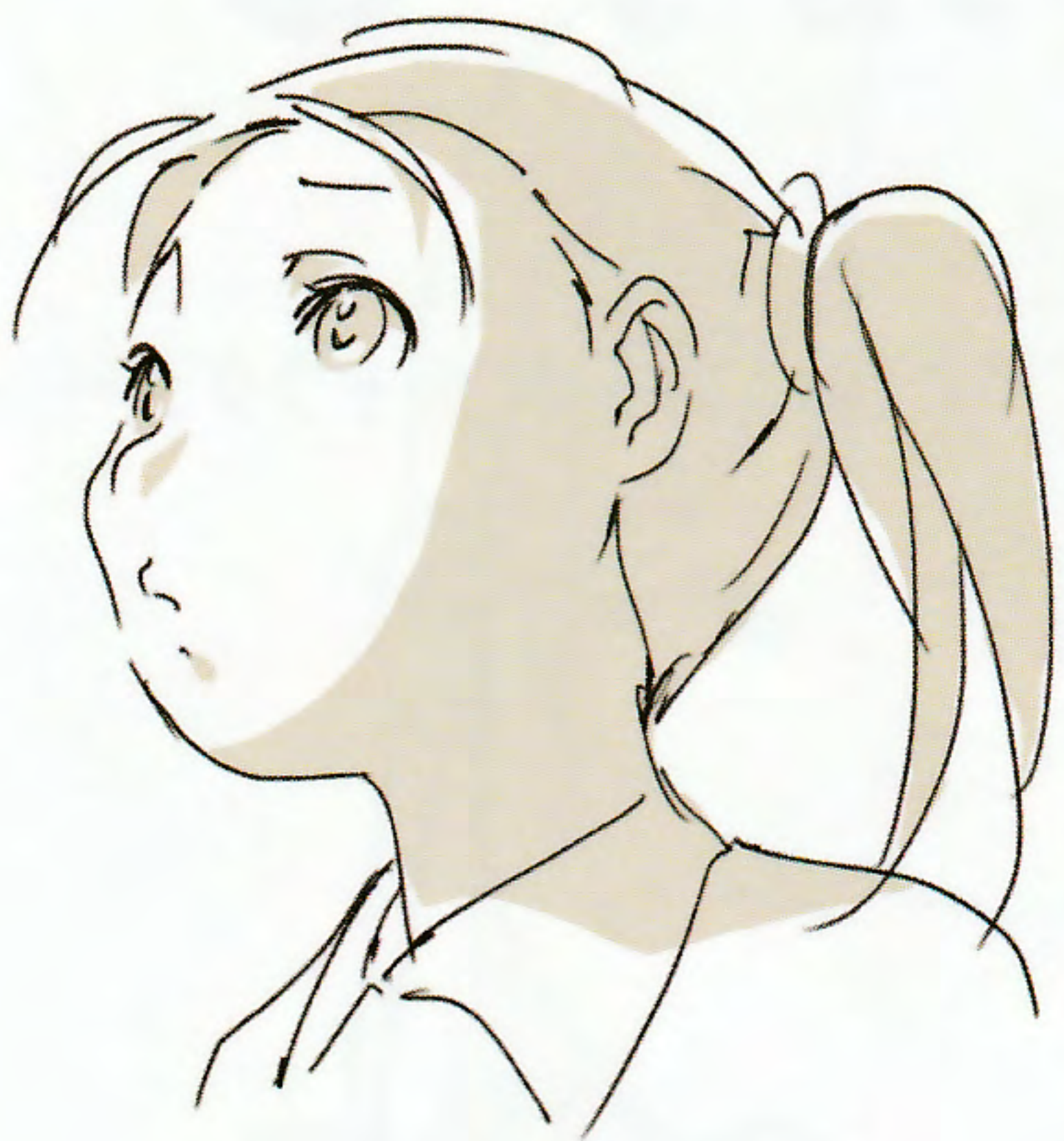
笑み
目を閉じて口を少し開き、
「キャハっ」という感じに。

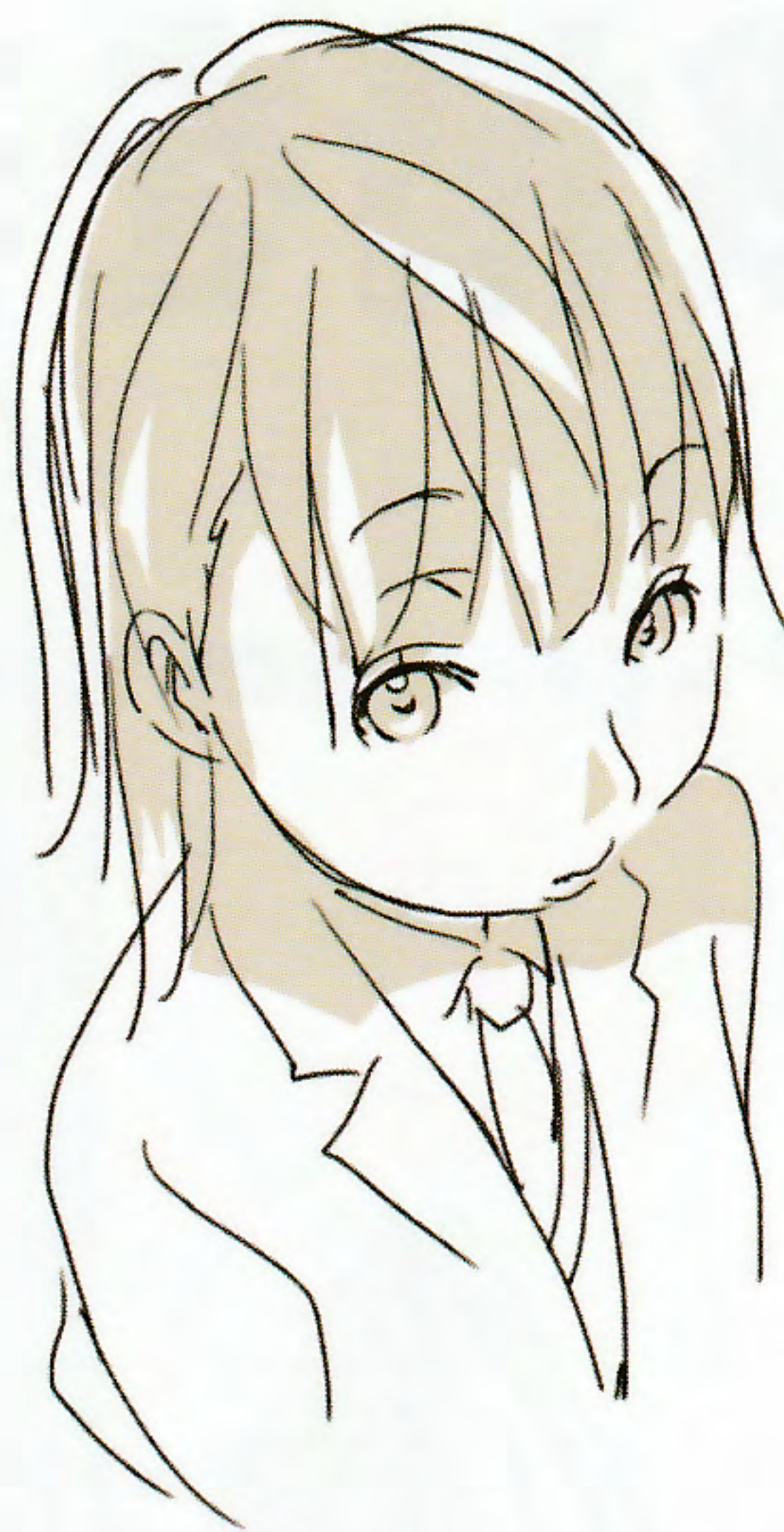
失望
思いに悩み、周りが見えていない
感じに。

返答
名前を呼ばれて「はい!」という
感じに。

いらつき
心の内側でイライラがたまってきた
感じに。

思想
心の思いを空を見上げて考えている感じに。

あかんべえ
かわいく舌を出して
「あかんべえ」という感じに。

たそがれ

遠くを見て思いにふけっている感じに。

興味津々

興味をもってじ～っとこちらを見ている感じに。

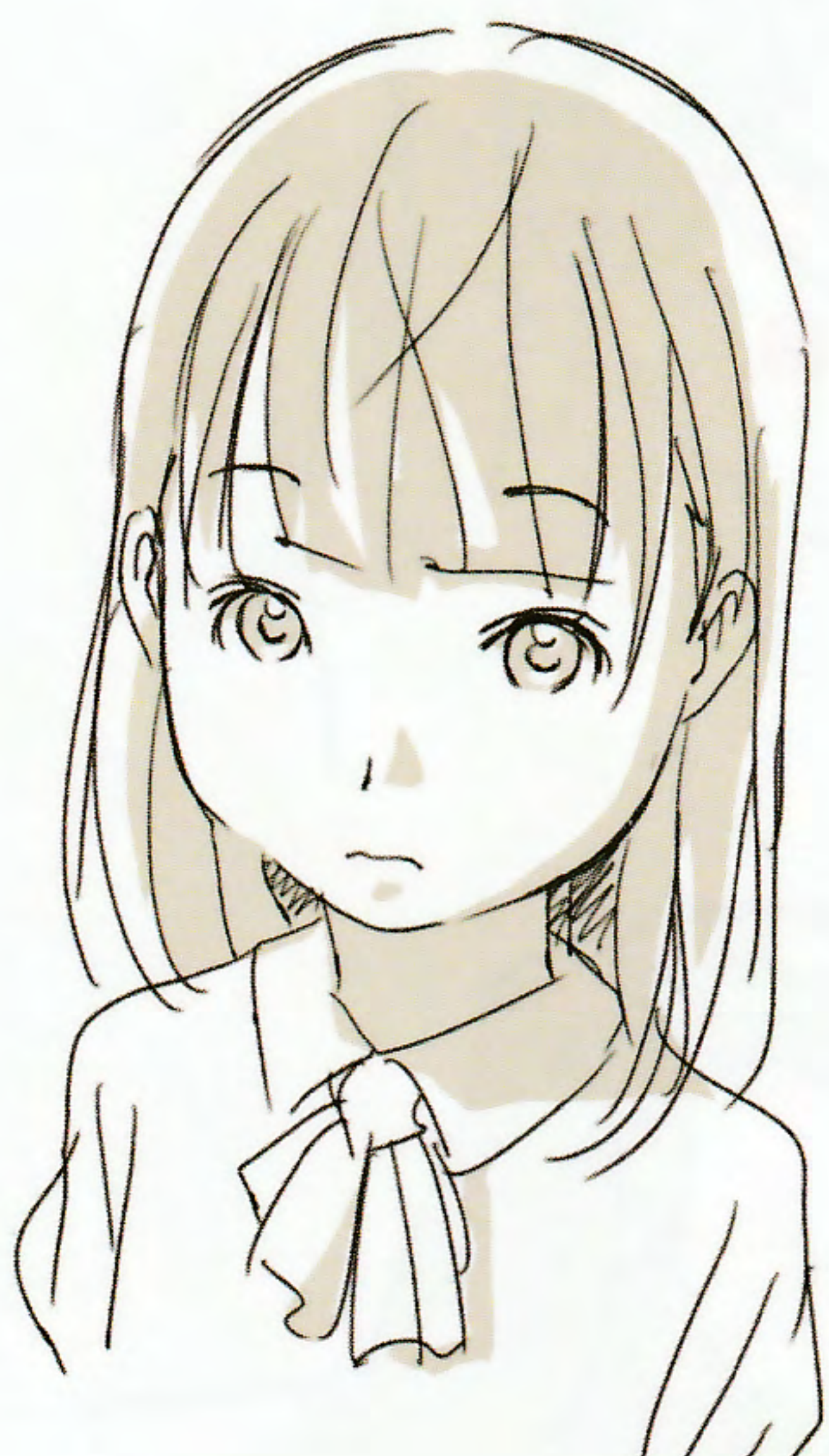
あきれる

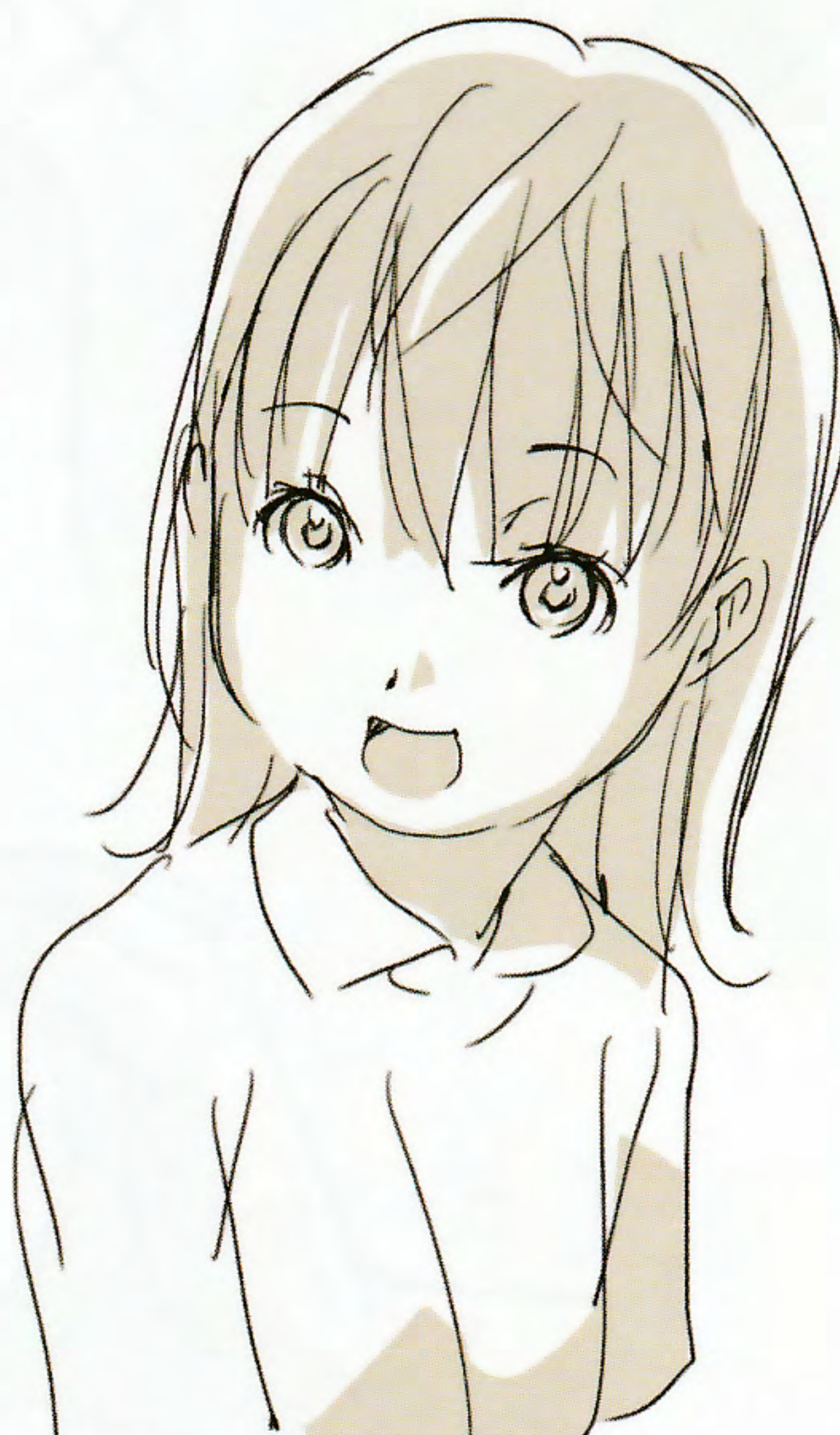
少し口を開き、対応に悩んでいる感じに。

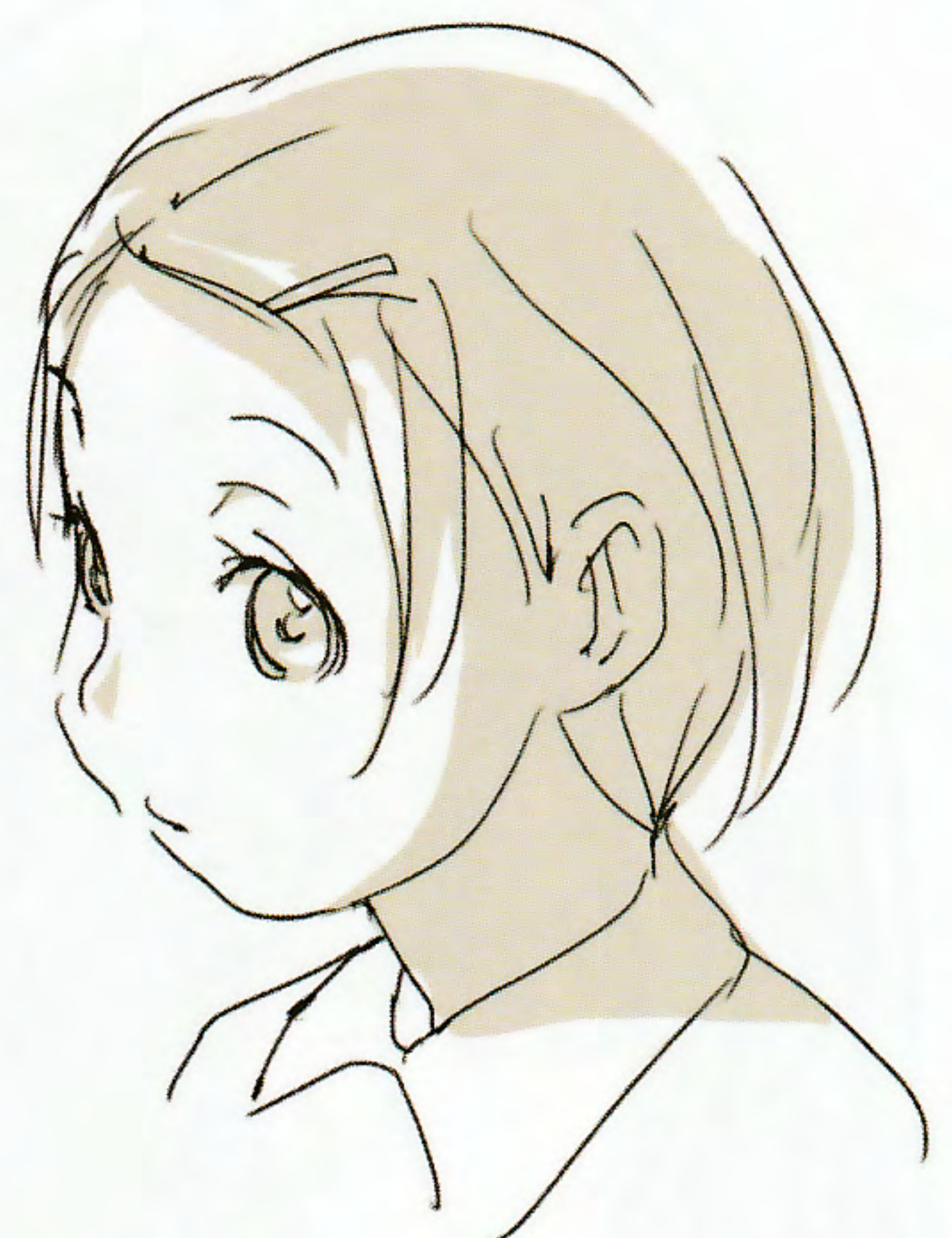
さむ！

寒さに耐えきれず、思わず口に出した感じに。

ゆとり

心が落ち着いて、ゆとりのある感じに。

集中

何かを集中して見ている感じに。

安堵

緊張感がとけて心にゆとりがある感じに。

尊敬

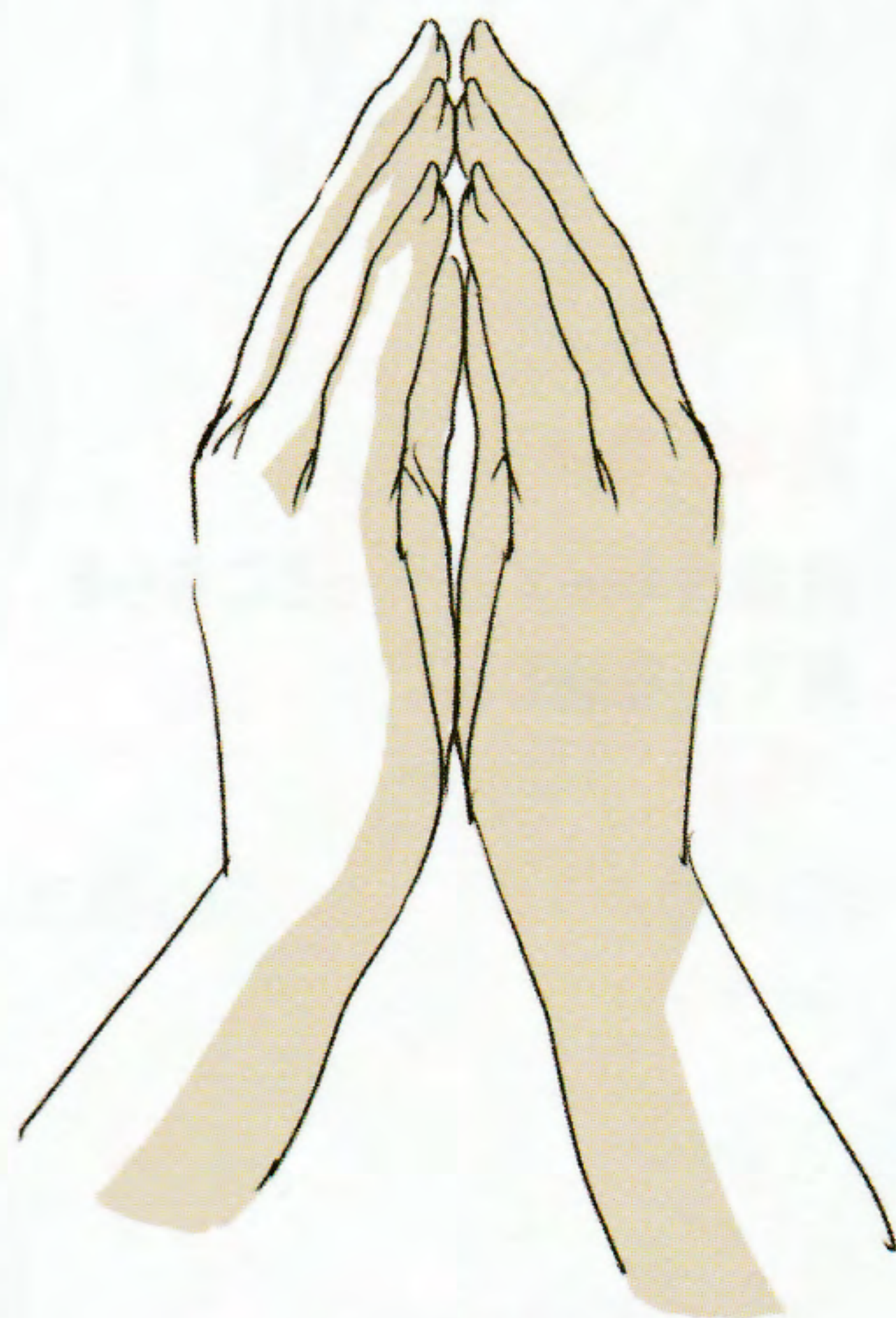
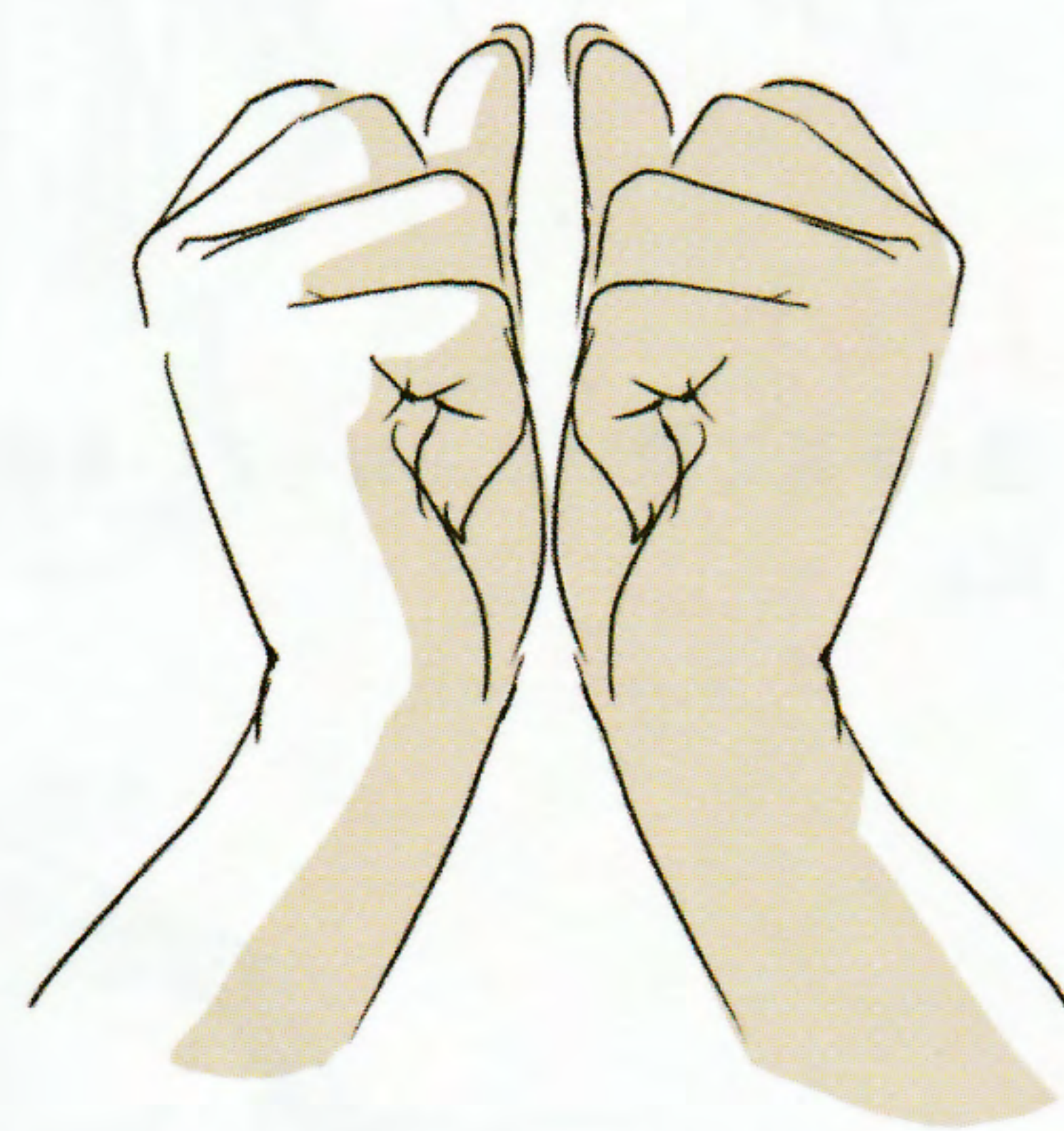
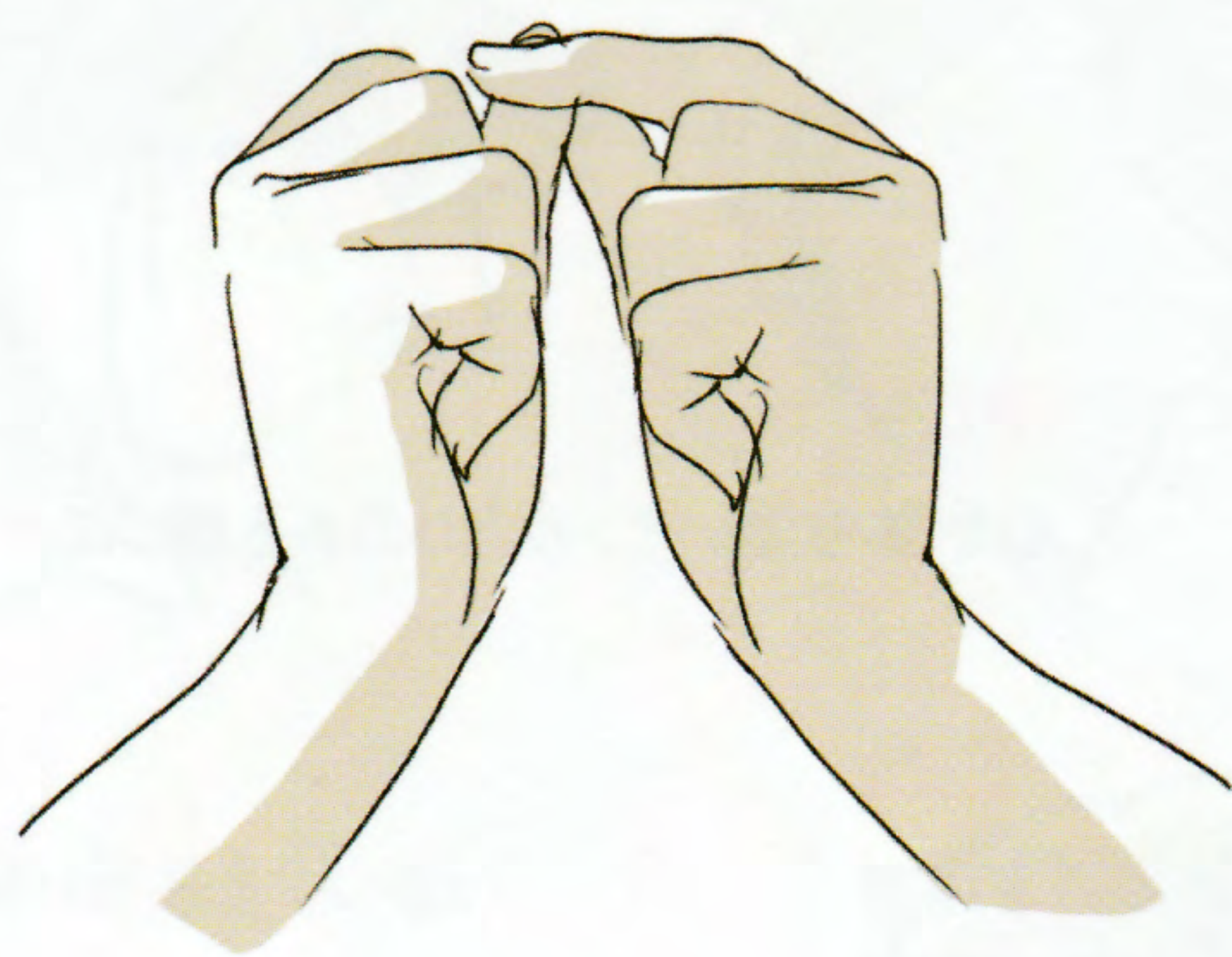
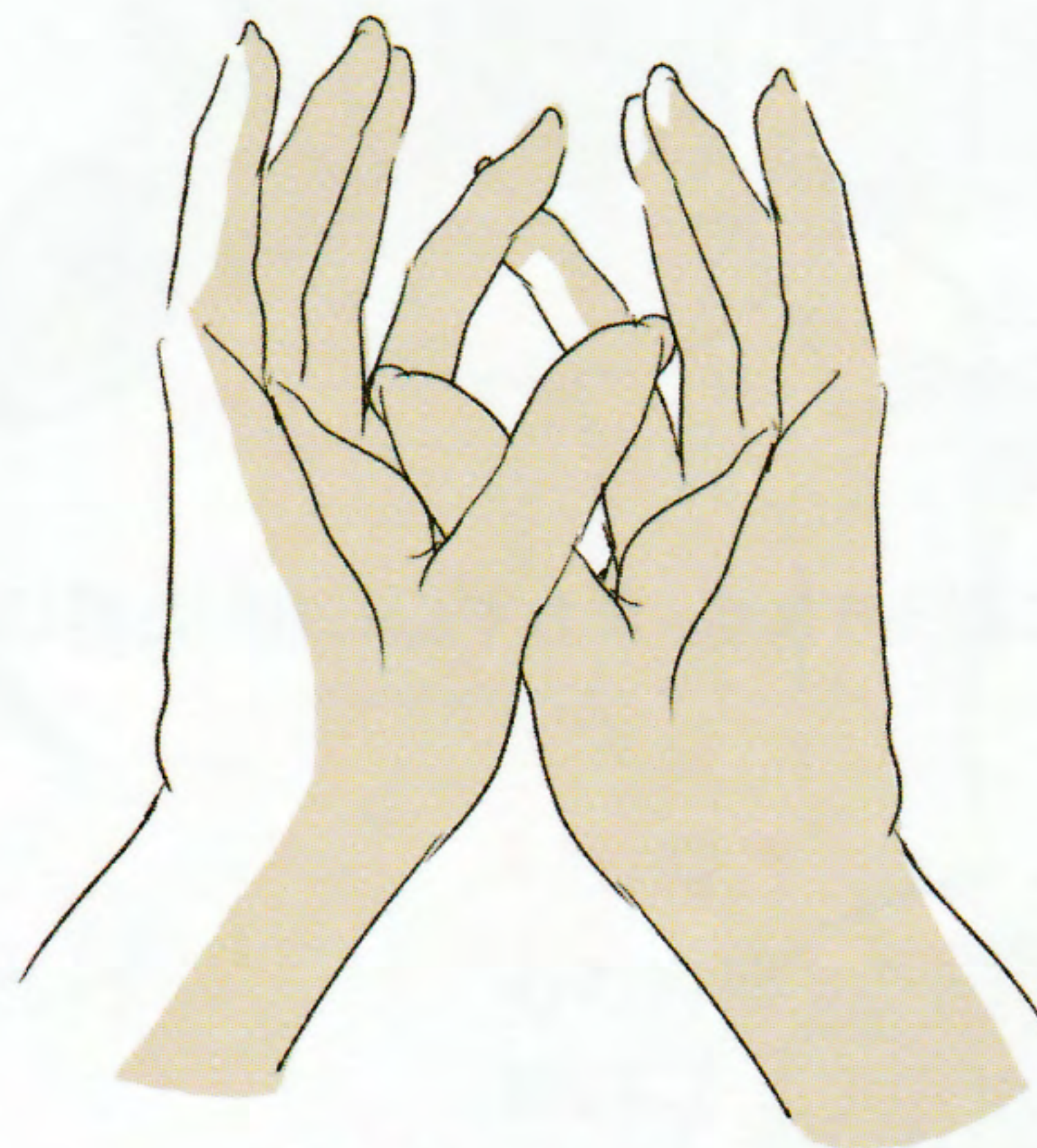
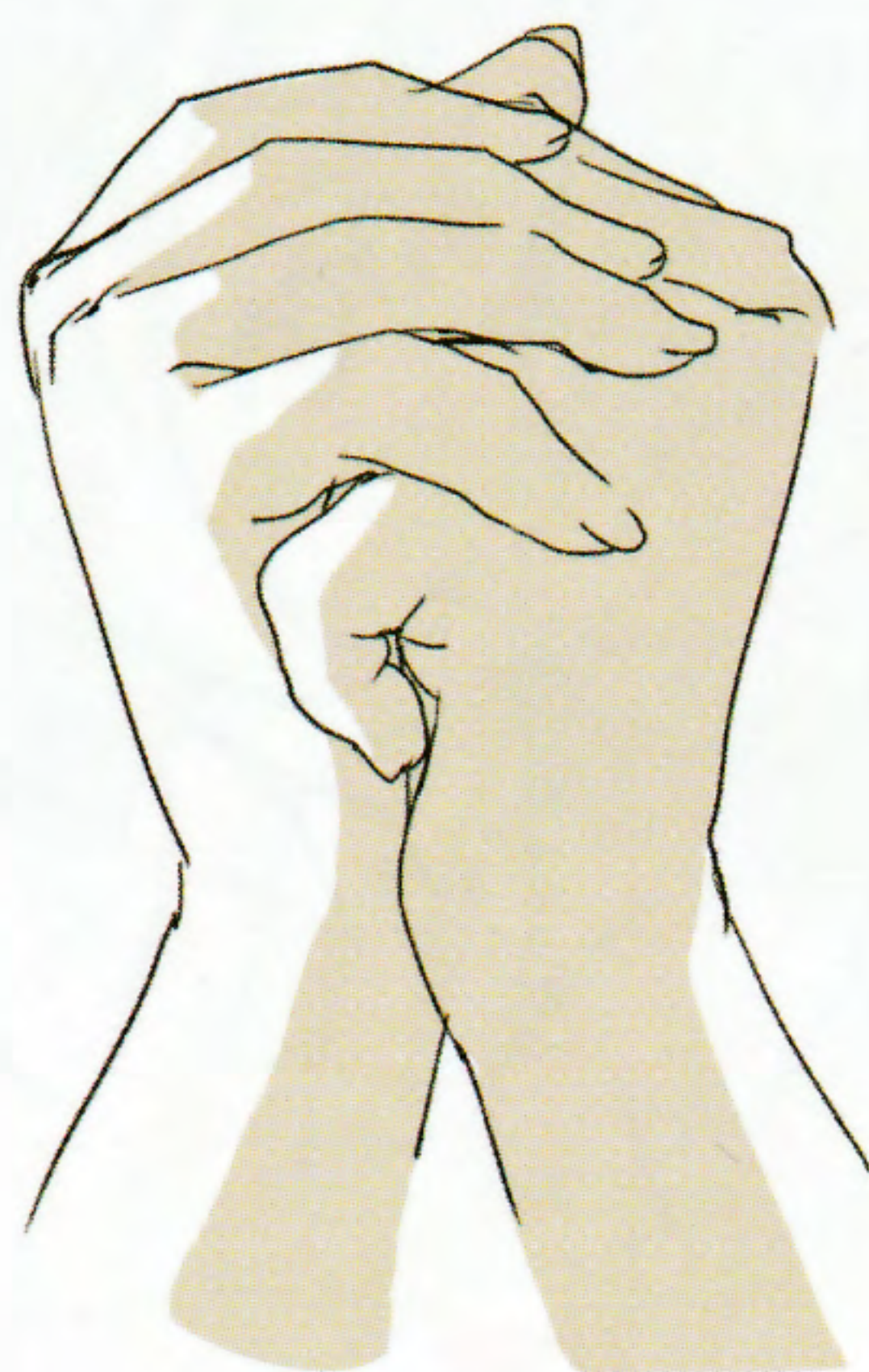
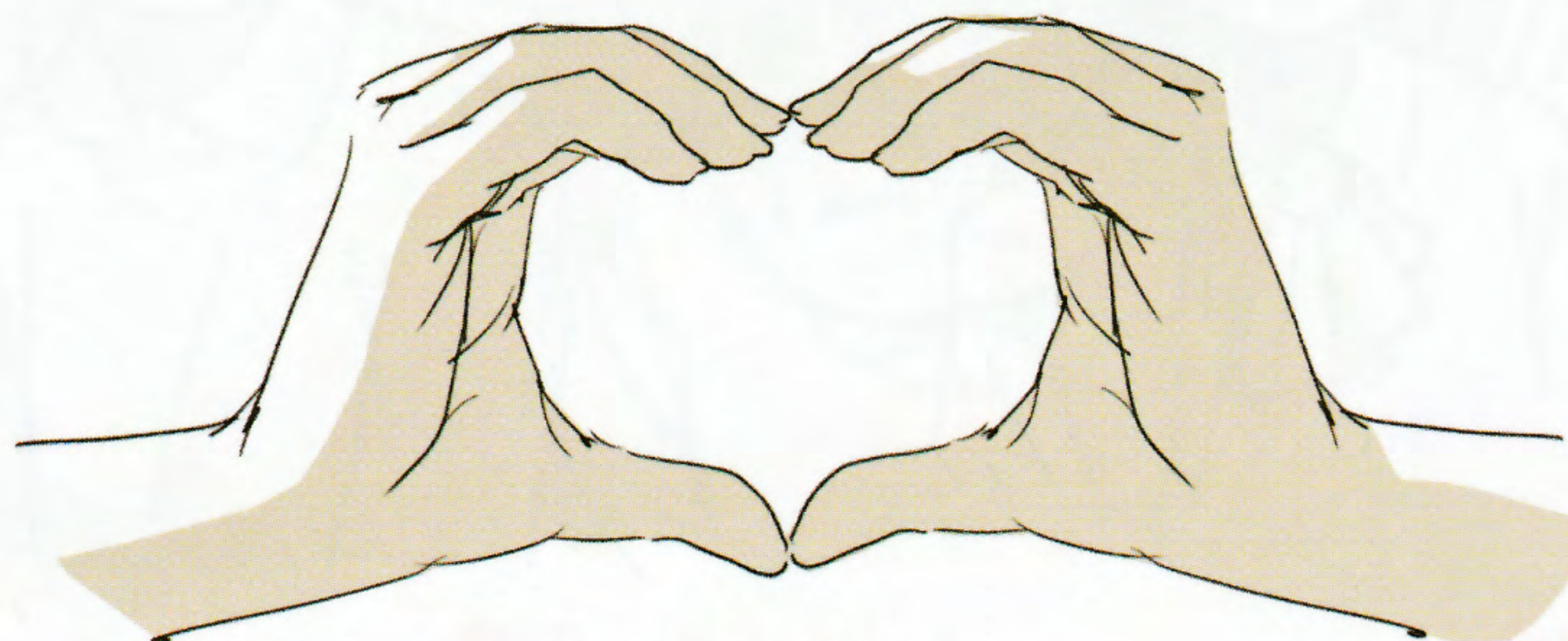
尊敬のまなざしで瞳キラキラという感じに。

PART 2

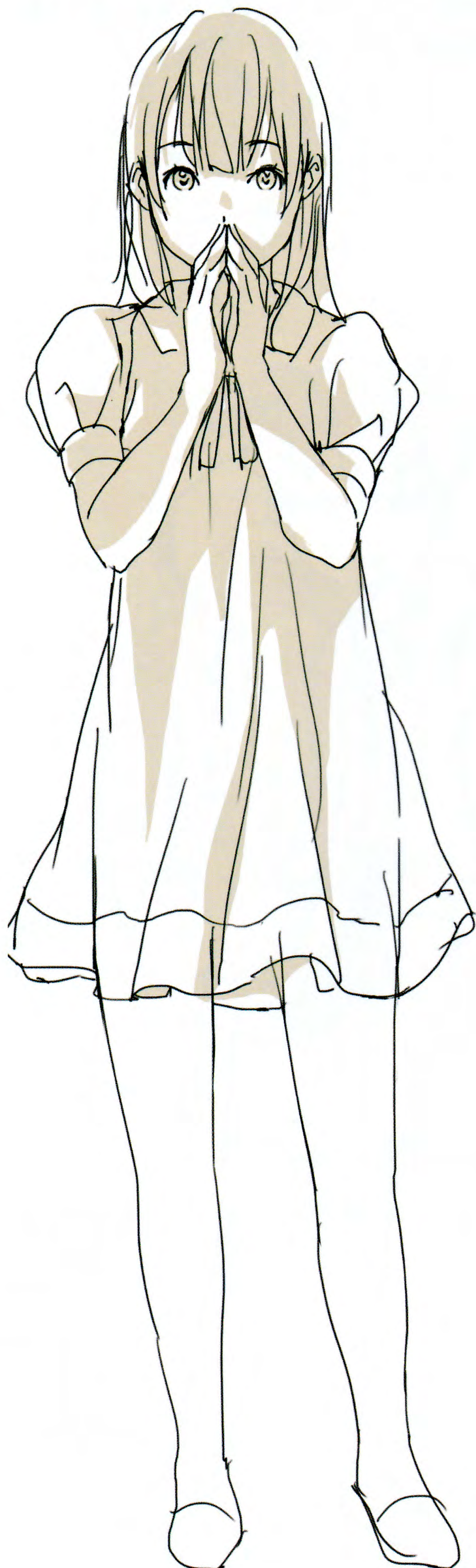
11 手で感情を表現する

手は、顔の次に感情を表現する大切なアイテムです。女性ならではの手のしぐさと指の動きで、キャラクターの感情をより豊かに表現できます。

手の感情表現

驚き

感動・うれしい

はげむ・意気込み

退屈

拒否・拒絶

祈り・願い

愛・LOVE
（遊びです。）

感動・うれしい

手を顔の前で合わせ、直立の姿で感動の気持ちを表現しています。うるうるきてる感じです。

退屈

もてあました時間を指をさわることで解消しようとしている所です。足も行き場のないどっちつかずな状態です。

PART 2

12

喜怒哀楽を身体で表現する

感情表現を表す言葉に「喜怒哀楽」がありますが、これを表現するのは顔だけではありません。しぐさなど身体を通してより豊かに「喜怒哀楽」の感情表現をしていきましょう。

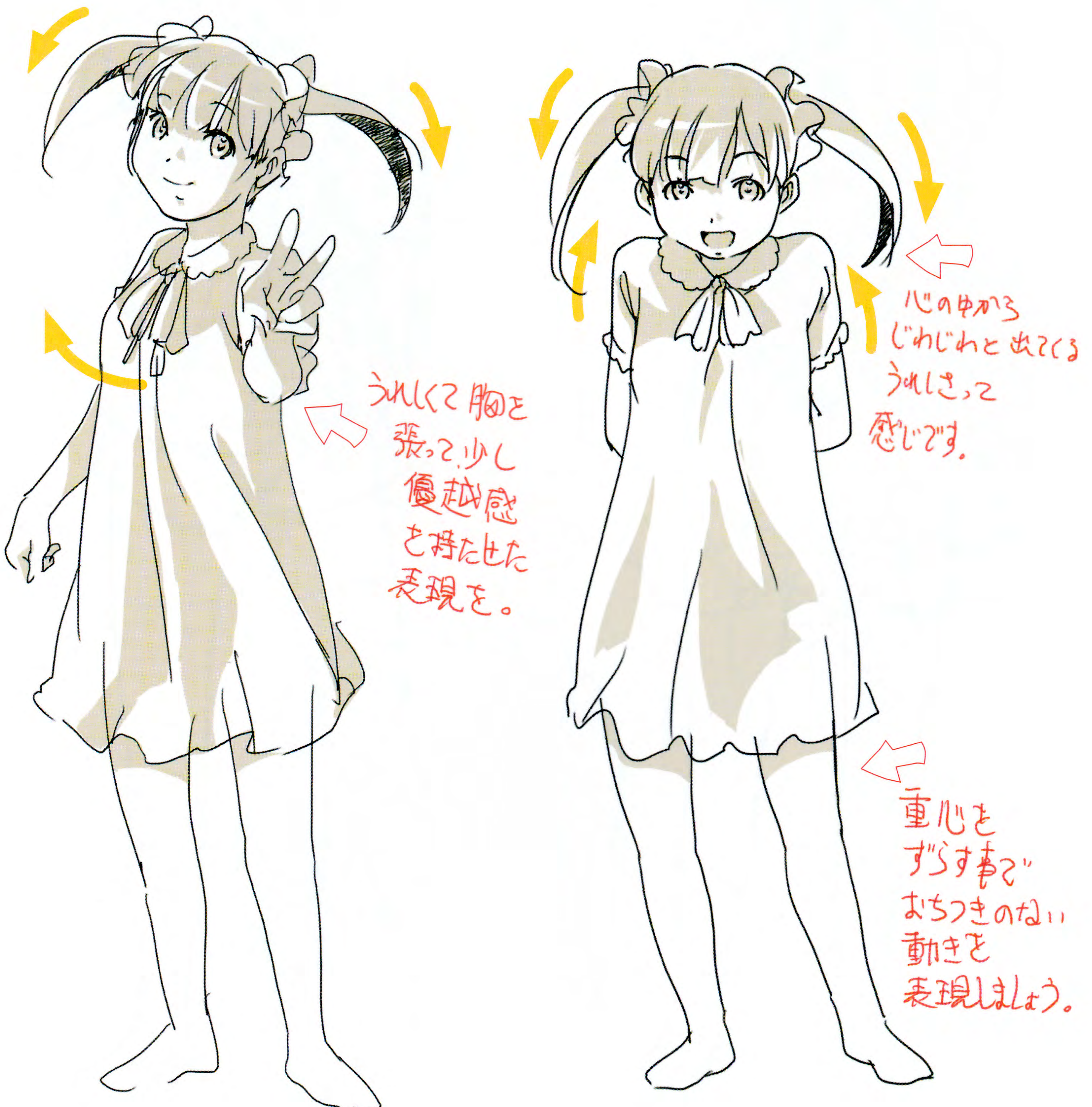
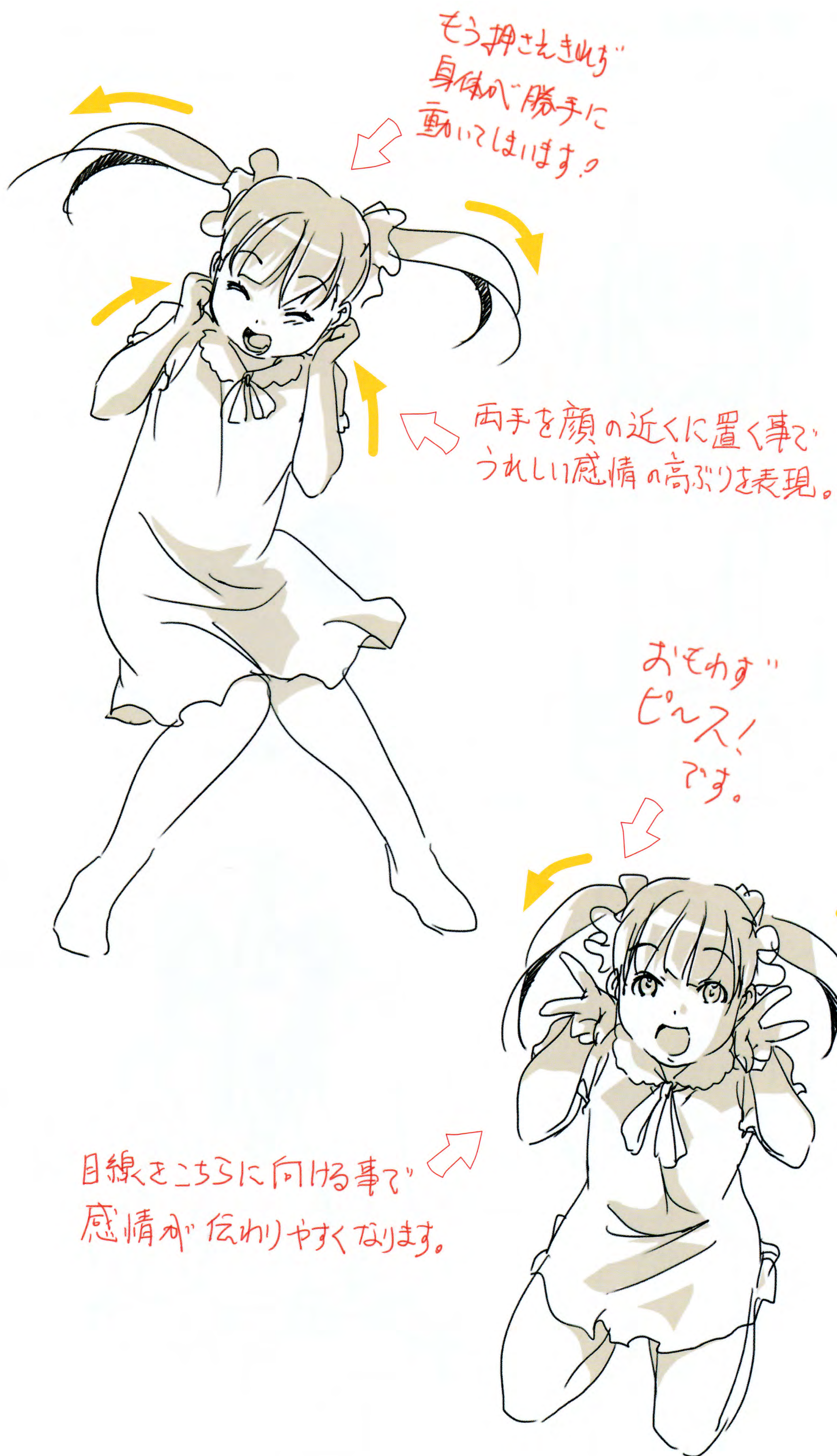
「喜」と「楽」の表現

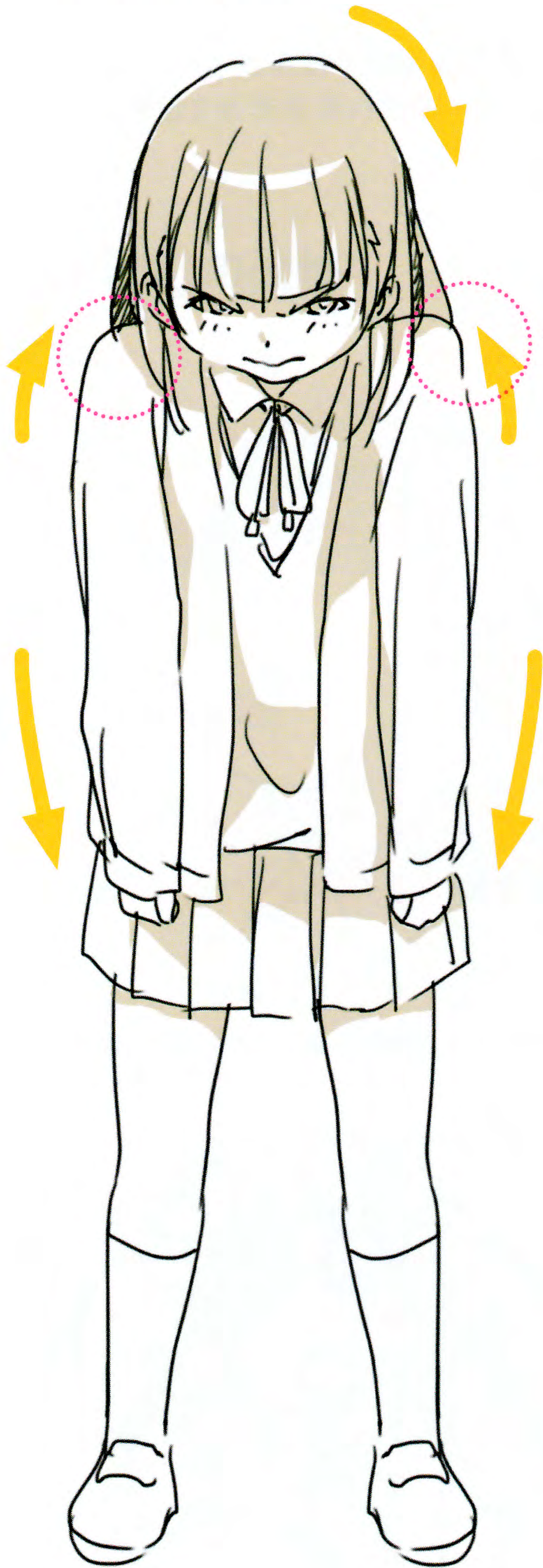
うれしさ・楽しさが身体全体から伝わってくるように描きましょう。

もう押さえきれず
身体が勝手に
動いてしまいます♪

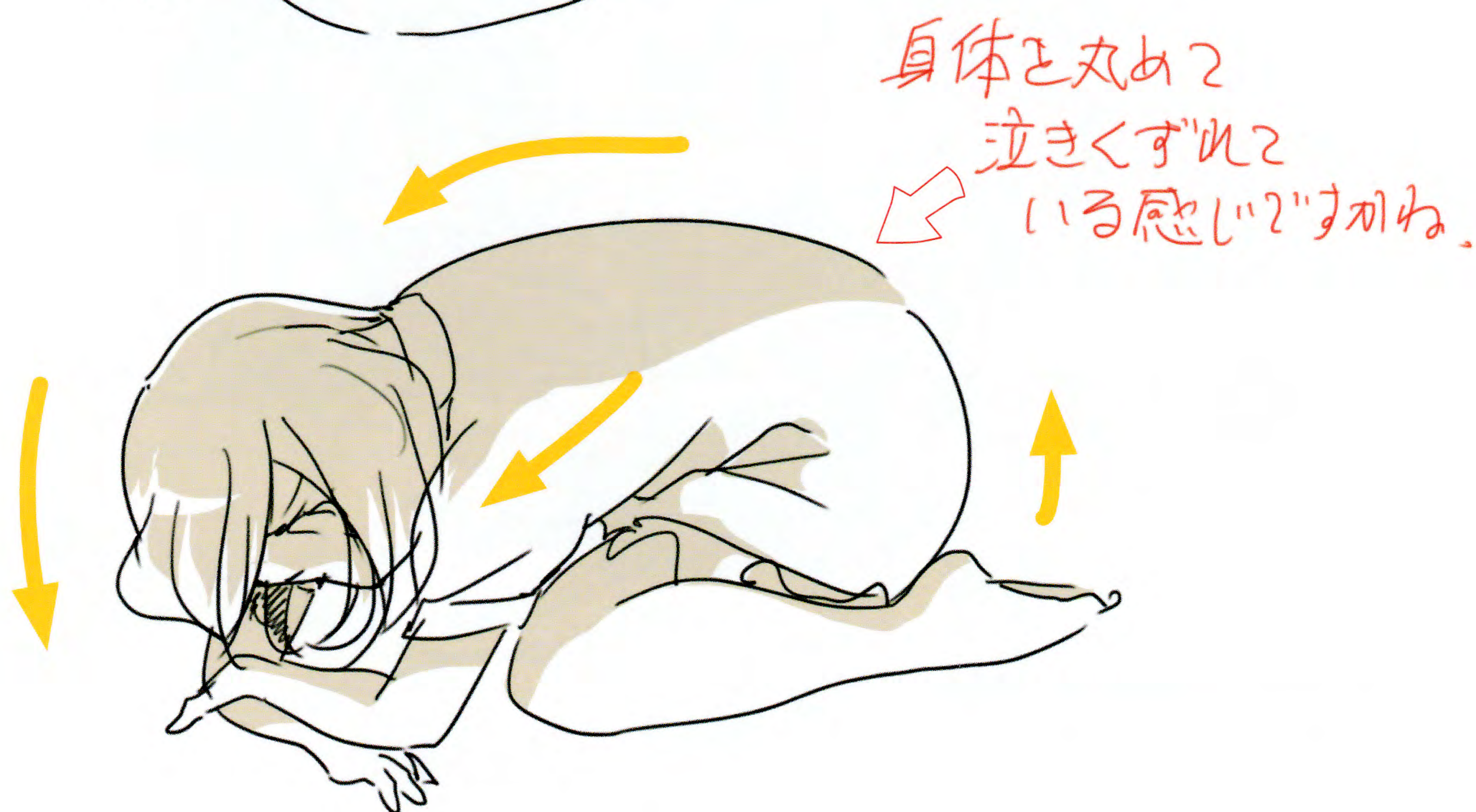
両手を顔の近くに置く事で
うれしい感情の高ぶりを表現。

おもわず
ピース！
です。

目線をこちらに向ける事で
感情が伝わりやすくなります。

「怒」の表現

肩を上げて怒りを表現します。拳を握るなどして
メラメラ感を出しましょう。

「哀」の表現

まさに悲しさいっぱいという感じで描きましょう。
力が抜けて無抵抗な感じを出しましょう。

PART 2

13 主人公の感情に合わせたレイアウト

主人公の感情表現をするうえで、レイアウトも大切な表現方法の1つです。キャラクターのおかれている状況・環境など、主人公の目線に合わせてレイアウトすると、より感情が伝わりやすくなります。

主人公のぎこちなさを感じさせるレイアウト

主人公の女の子が、新しい友達との関係にまだどことなくぎこちなさを感じている状態です。手前を大きく奥を小さくするレイアウトで主人公を奥におくことで、主人公の気持ちが「受け身」になっていることを表現しています。
また、周りの女の子たちが主人公をとり囲むことで主人公を守り、友達として受け入れていることを表現しています。

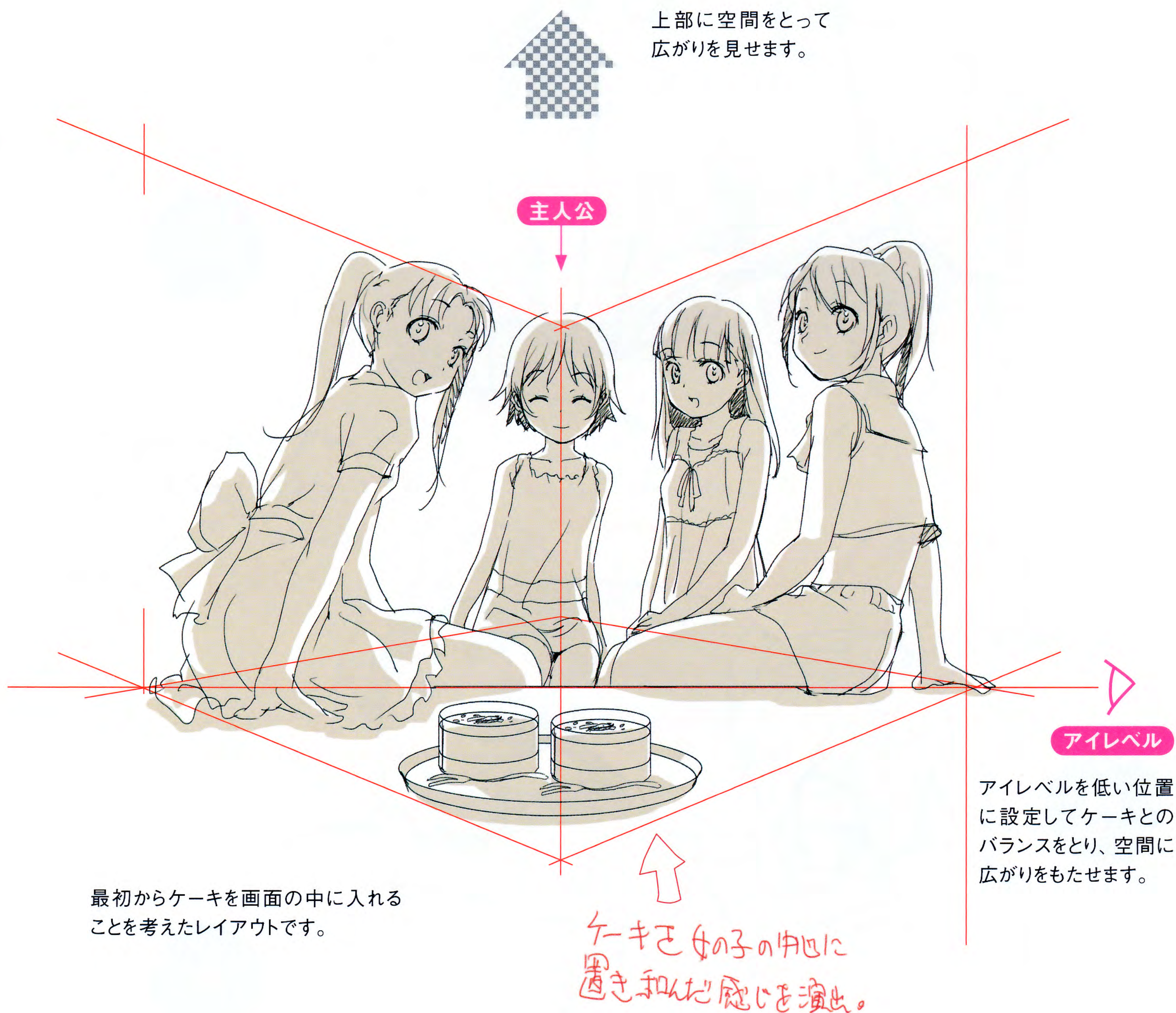
上部に空間をとって広がりを見せます。

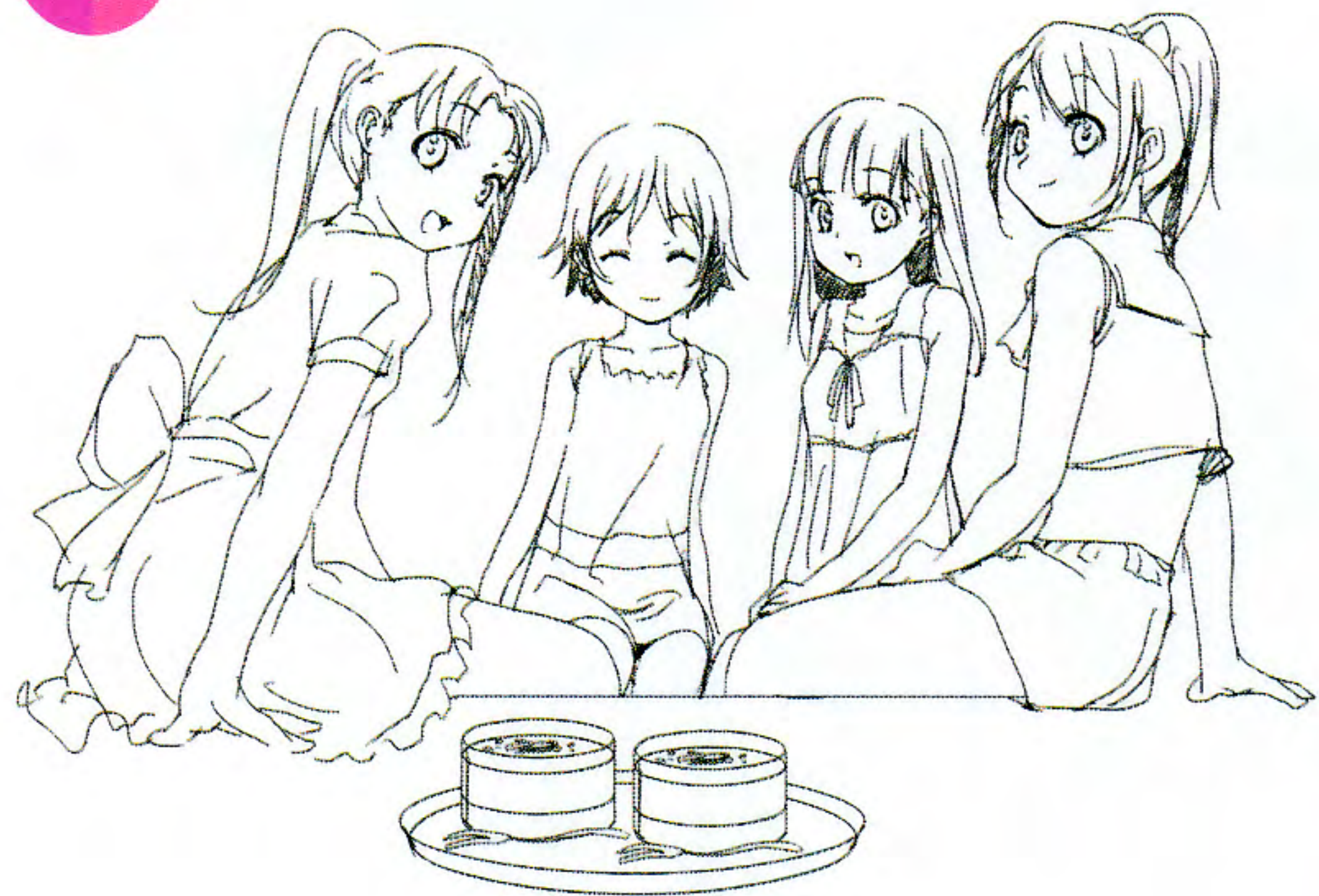
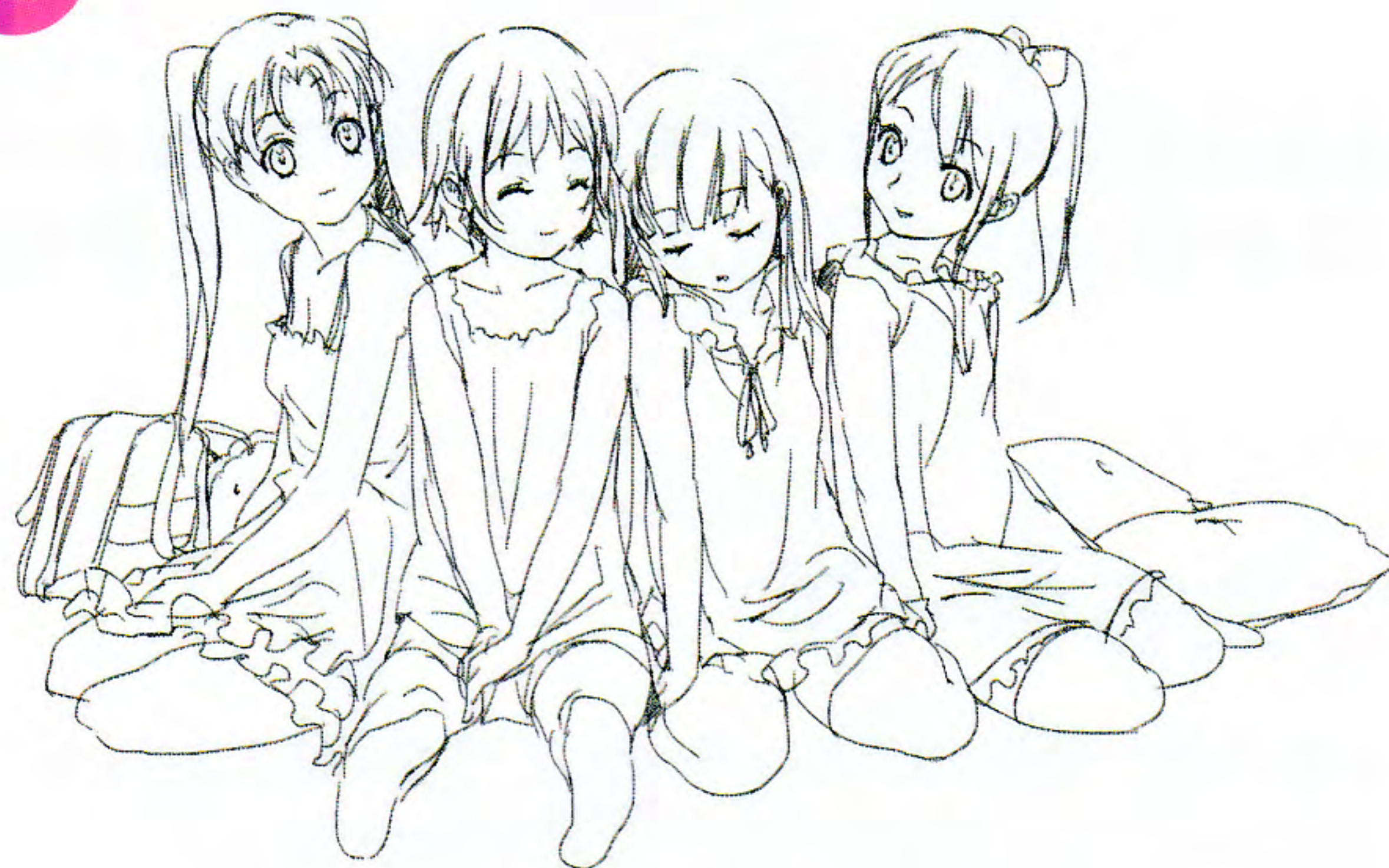
主人公

アイレベル

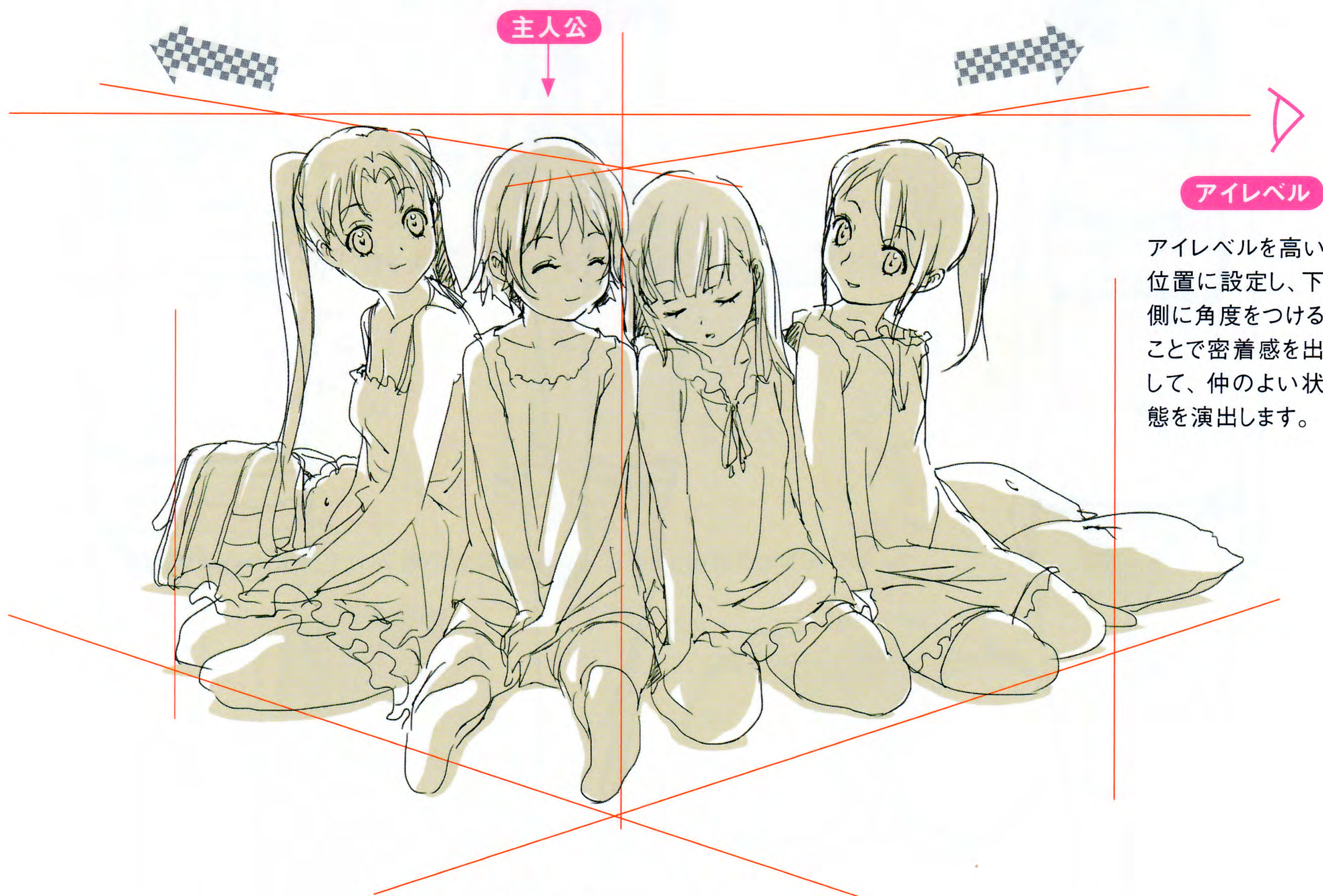
アイレベルを低い位置に設定してケーキとのバランスをとり、空間に広がりをもたせます。

最初からケーキを画面の中に入れることを考えたレイアウトです。

ケーキを女の子の中心に
置き和んだ感じを演出。

主人公の感情に合わせたレイアウトの変化

1

2

主人公の心のゆとりを感じさせるレイアウト

主人公の女の子が友達とも慣れ、お互い心の許せる仲になっている状態です。
主人公をセンター手前におくことで、グループの中心的存在になっていることを表現しています。

主人公

アイレベル

アイレベルを高い位置に設定し、下側に角度をつけることで密着感を出して、仲のよい状態を演出します。

V字にキャラクターをおくことで、
奥行きを表現しています。

PART 2

14 ふっくらした可愛いキャラ

古来日本人の体型は、安産型の釣り鐘型といわれています。釣り鐘型体型を見ると、温かみを感じて安心しませんか？ そこで、少しふっくらした可愛らしい体型の描き方をまとめてみました。

立ちポーズ

寸胴体型、筒型の体型を意識して可愛く描きましょう。
どちらかというと、姿勢の悪い方が可愛いでしょう。

前

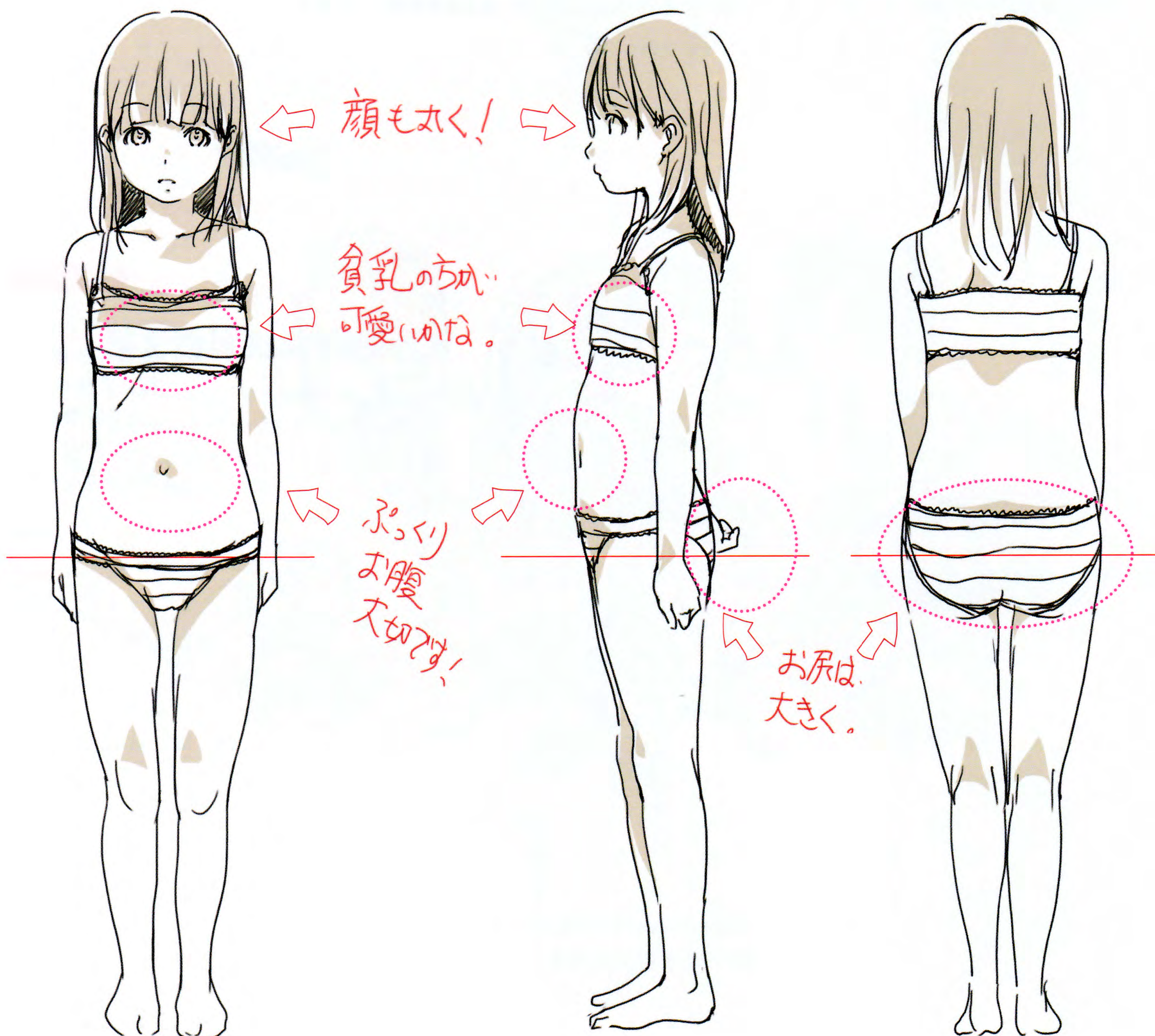
横

後

顔も丸く!

貧乳のちが
可愛いかな。

ぷっくり
お腹
大切です!

お尻は
大きく。

すわりポーズ

すわりポーズも筒型を意識しましょう。
全体的に丸っこく描くことがポイントです。

横

背中側の肩甲骨が見えてきます。
右手は奥に向かっている様に描きましょう。
筒を意識して。
お尻も可愛く。

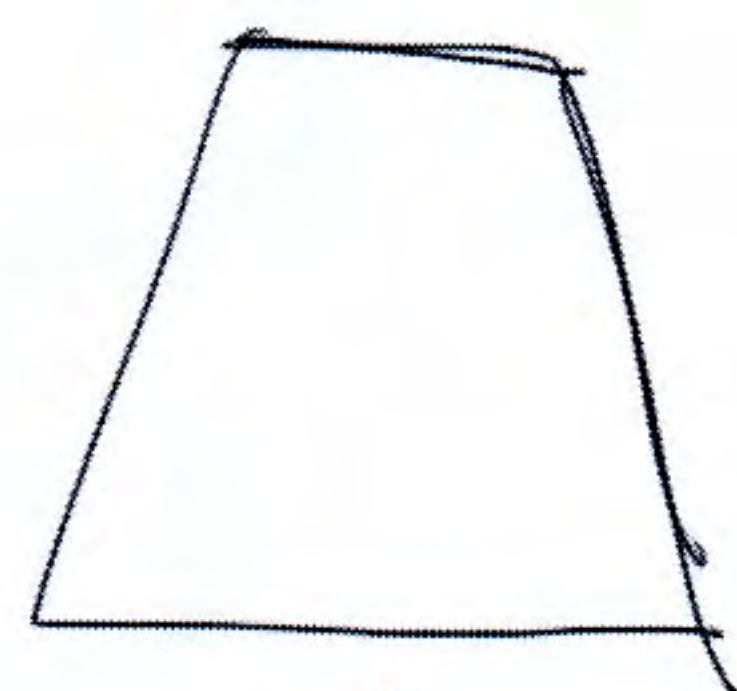
前

頭は少し大きく。
筒意識で。
腕もポッチャリ気味が可愛いかな。
ヒザ、足首小さく。

後

後ろ向きもやっぱり
筒型ポッチャリで。

筒形ポッチャリで。
身体の流れの方向考えて。
台形を意識するといいかも。
小さく。

PART 2

15 リアリティのある デフォルメ絵

デフォルメ絵にリアリティをもたせるコツは、デフォルメ絵でも表現上必要な所は必ず描くことです。デフォルメ絵でもリアル絵でも、表現的にはあまり変わりはありません。

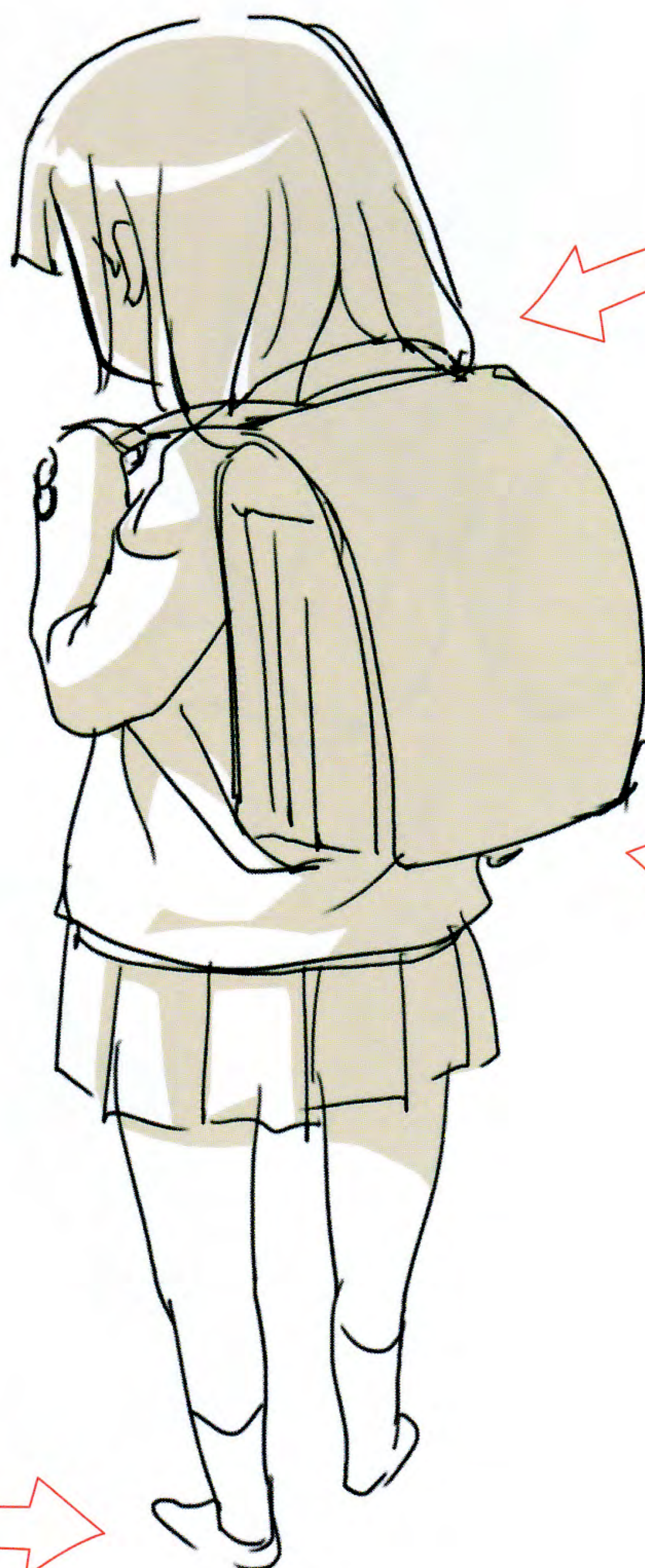
表現すべきところはしっかり描く

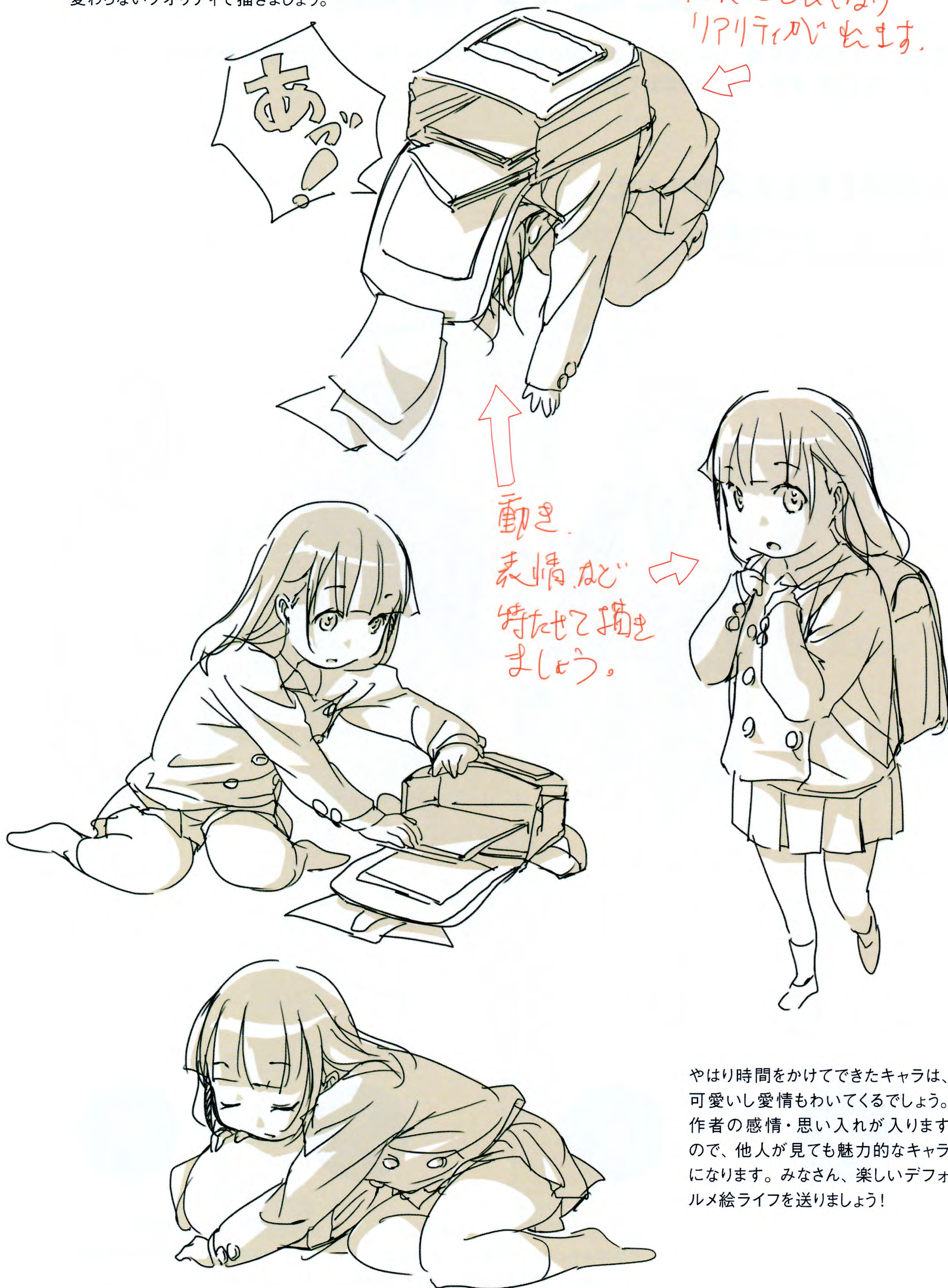
顔・顔の輪郭・髪の毛など、描かなければいけない部分はリアル絵と同様、しっかりと描きましょう。

オリジナルキャラの場合は、思い浮かんだキャラを描いて終わりではなく、いろいろなパターンを描いて「泥臭い」(最初は泥臭いぐらいがいいのです)キャラをアカ抜けたキャラに変えていくことが大切です。これは大変ですが、いちばんおもしろい所でもあります。

シワの表現
描き方は
リアル絵
と同じレベル。

髪の毛
シワ等
気を付けて
描きましょう。

足の描き方にも
色々あるとは
思いますが
デフォルメ絵の魅力的な
表現を損ねる様な
描き方(色気など)はやめましょう。

表情・動きもしっかり描く

表情や動き、日常の表現などもリアル絵と変わらないクオリティで描きましょう。

やはり時間をかけてできたキャラは、可愛いし愛情もわいてくるでしょう。作者の感情・思い入れが入りますので、他人が見ても魅力的なキャラになります。みなさん、楽しいデフォルメ絵ライフを送りましょう！

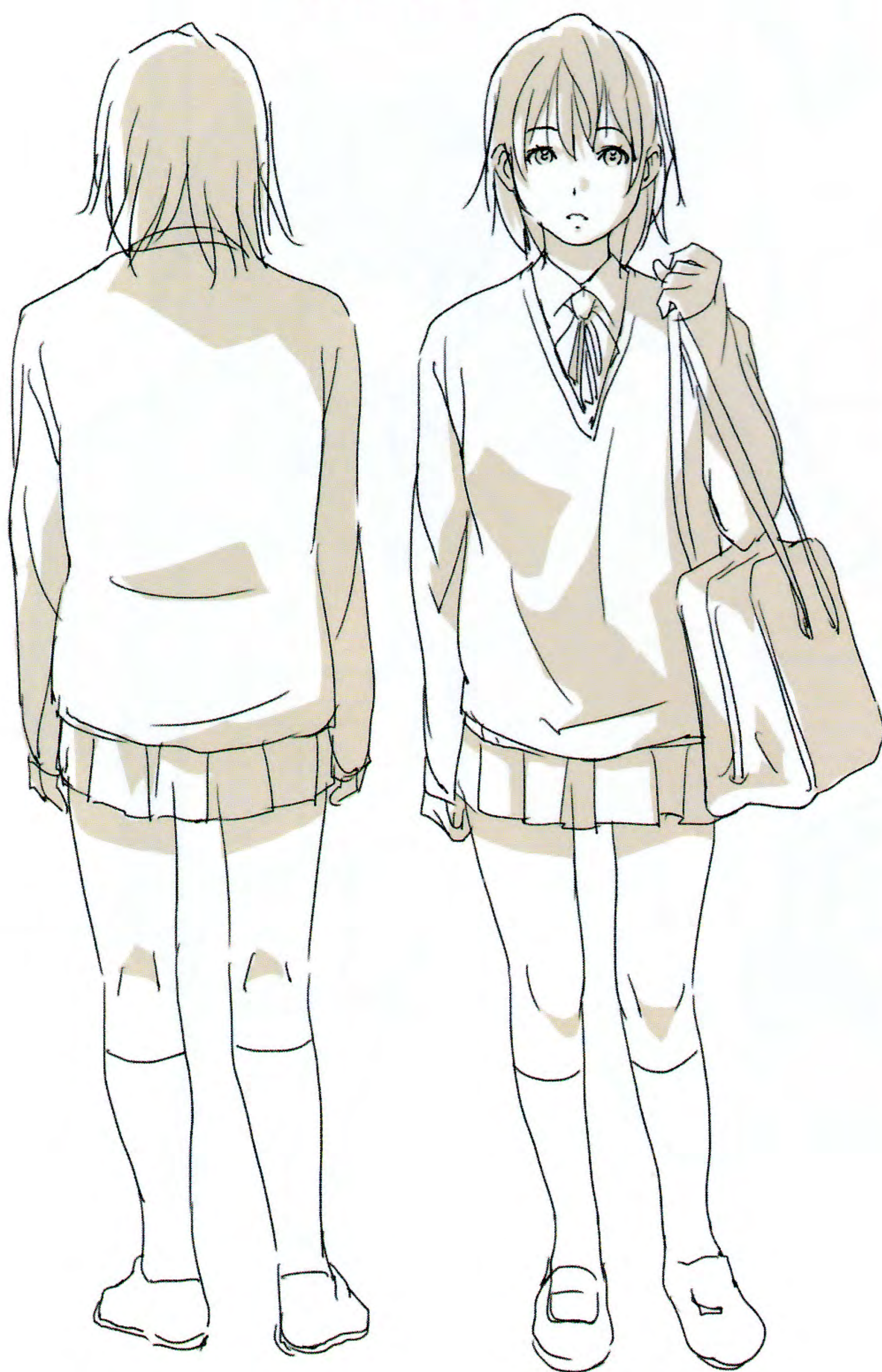
PART 2

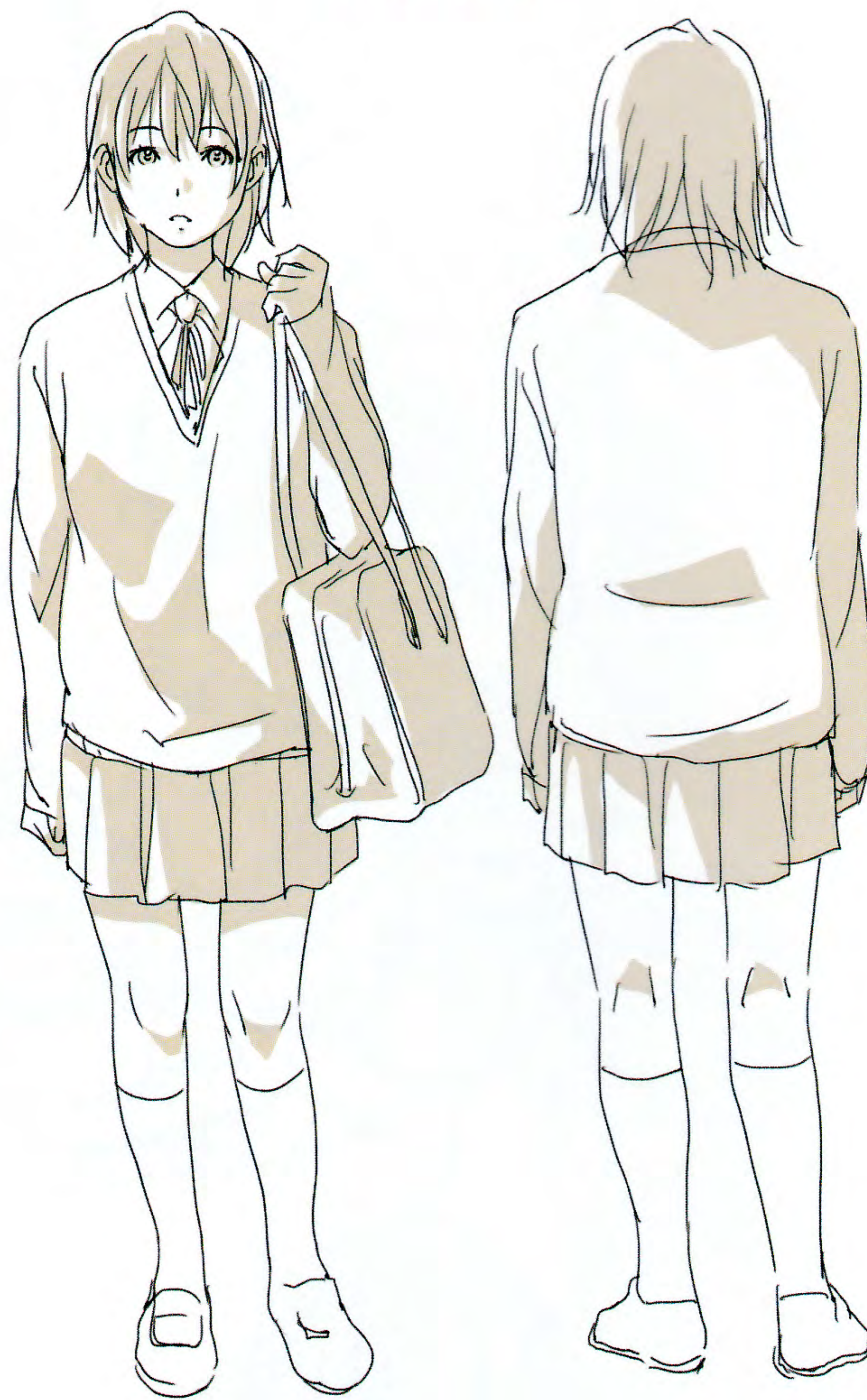
16 女子高生の可愛さの秘密

現代の女子高生の可愛らしさには、ある法則が隠されているようです。そんな女子高生の秘密、教えちゃいます。絵を描く資料として参考にしてください。

可愛く見えるスカート丈

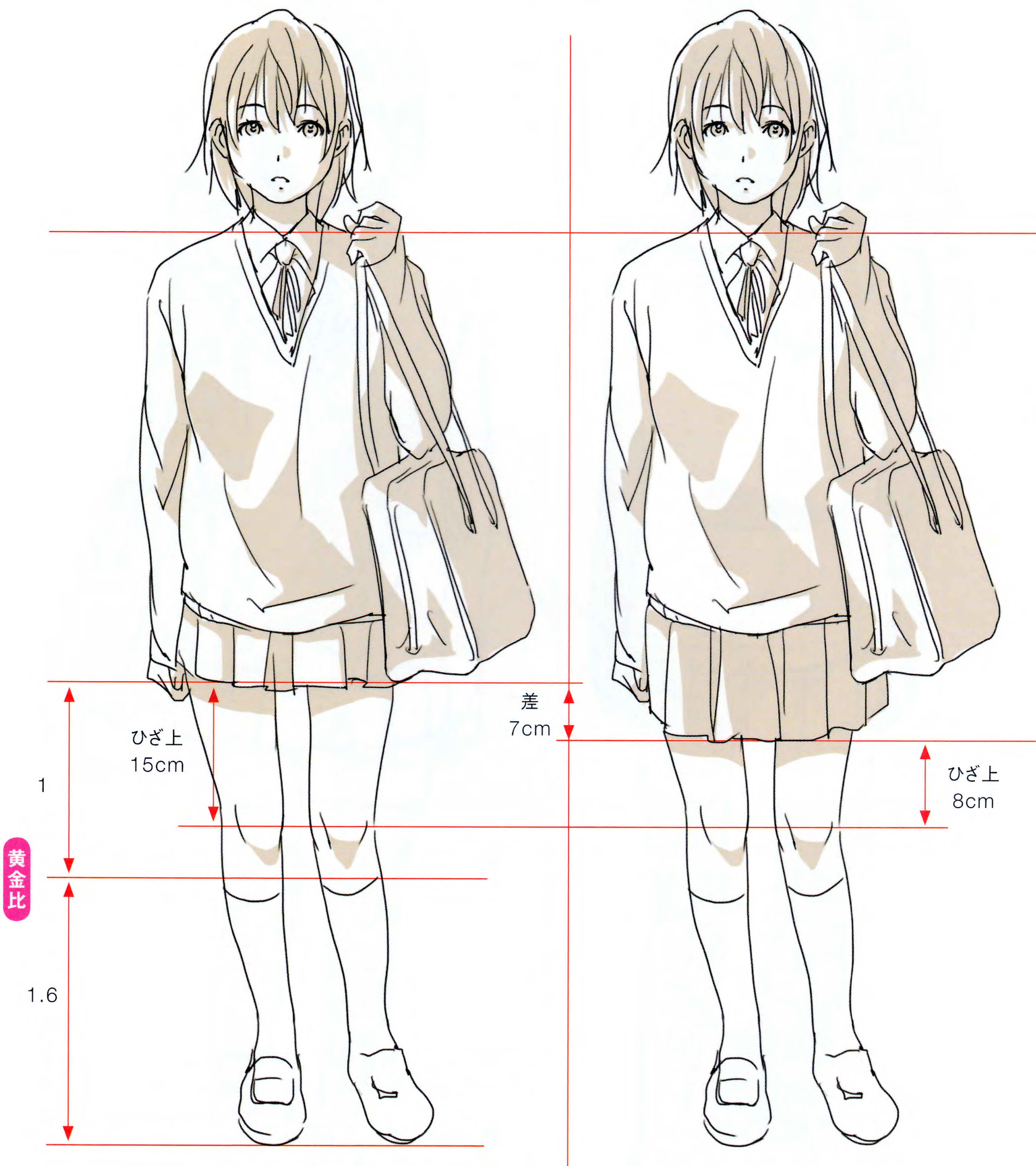
パターン①と②の女の子の違いはスカート丈のみです。
どちらが可愛く見えるでしょうか？

パターン①

後　前

パターン②

前　後

上の質問の答えは①。上半身は、少し大きめのカーディガンなどを着用し、ダボダボ感をもたせて可愛らしく見せるようにしています。そのため、②のようにスカート丈が長いと胴長に見えてしまい、全体的なバランスが崩れてしまうのです。

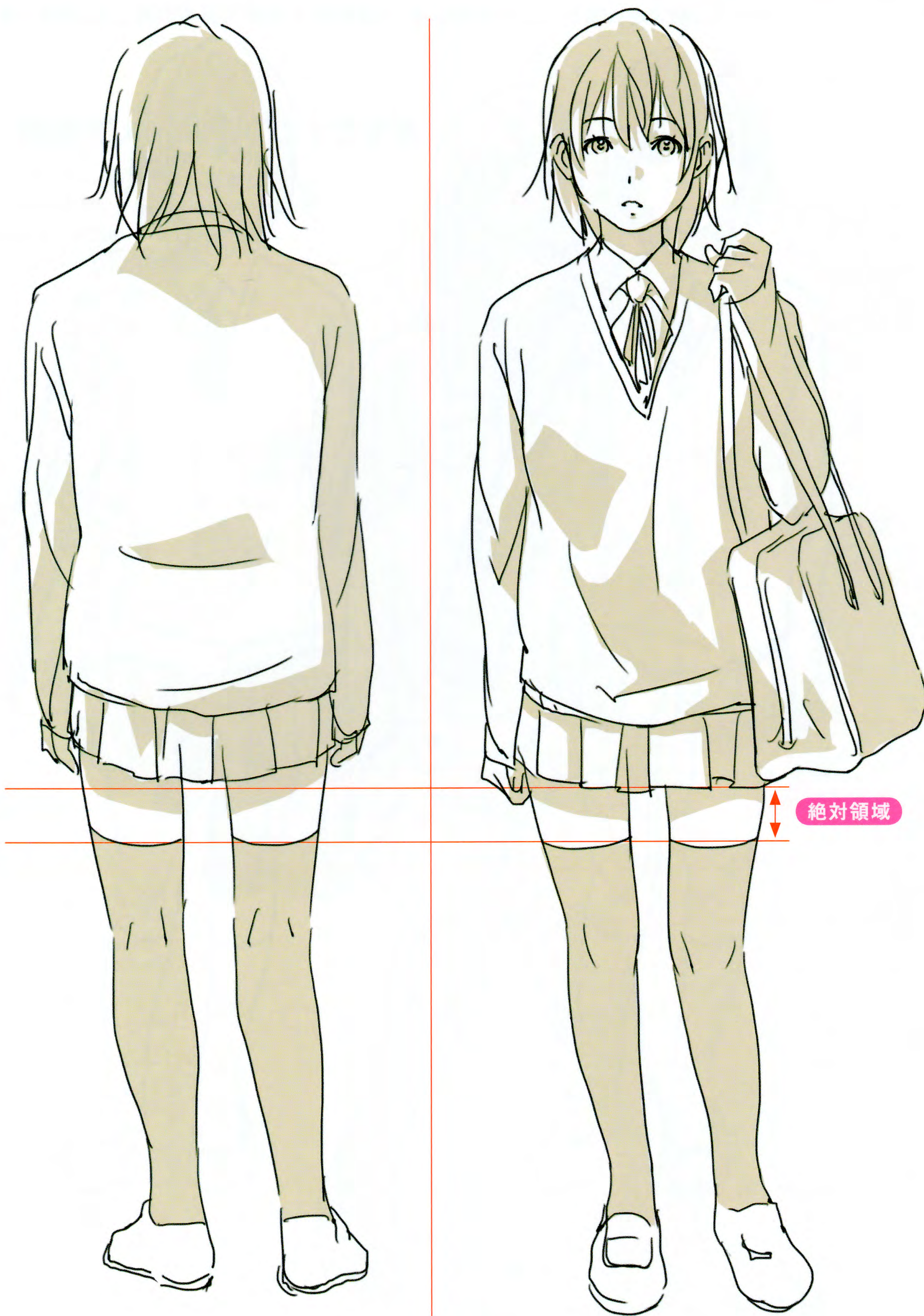
スカート丈と黄金比

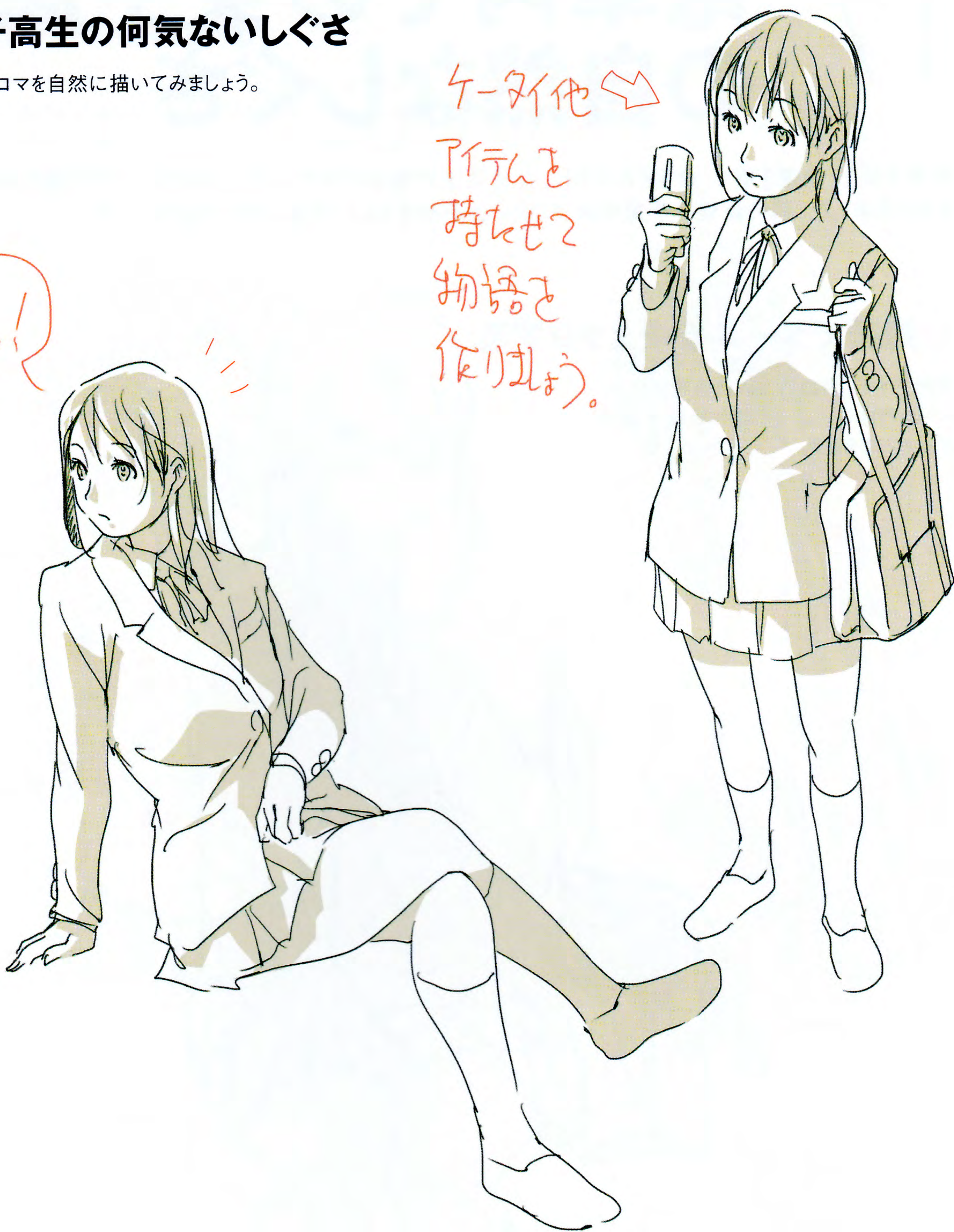
実は、パターン①では、ソックスからスカートのすそまでの長さ（足が見えている部分）とソックスの長さの比率が、「黄金比」（およそ1：1.6／P137参照）に近くなっています。これによってバランスよく見えるのです。恐るべし黄金比！

1	：	1.6
（ソックスからスカートのすそまでの長さ）		（ソックスの長さ）

※参考 NHK「Rの法則」2011年10月12日放送
「高校生のこだわり　制服編」

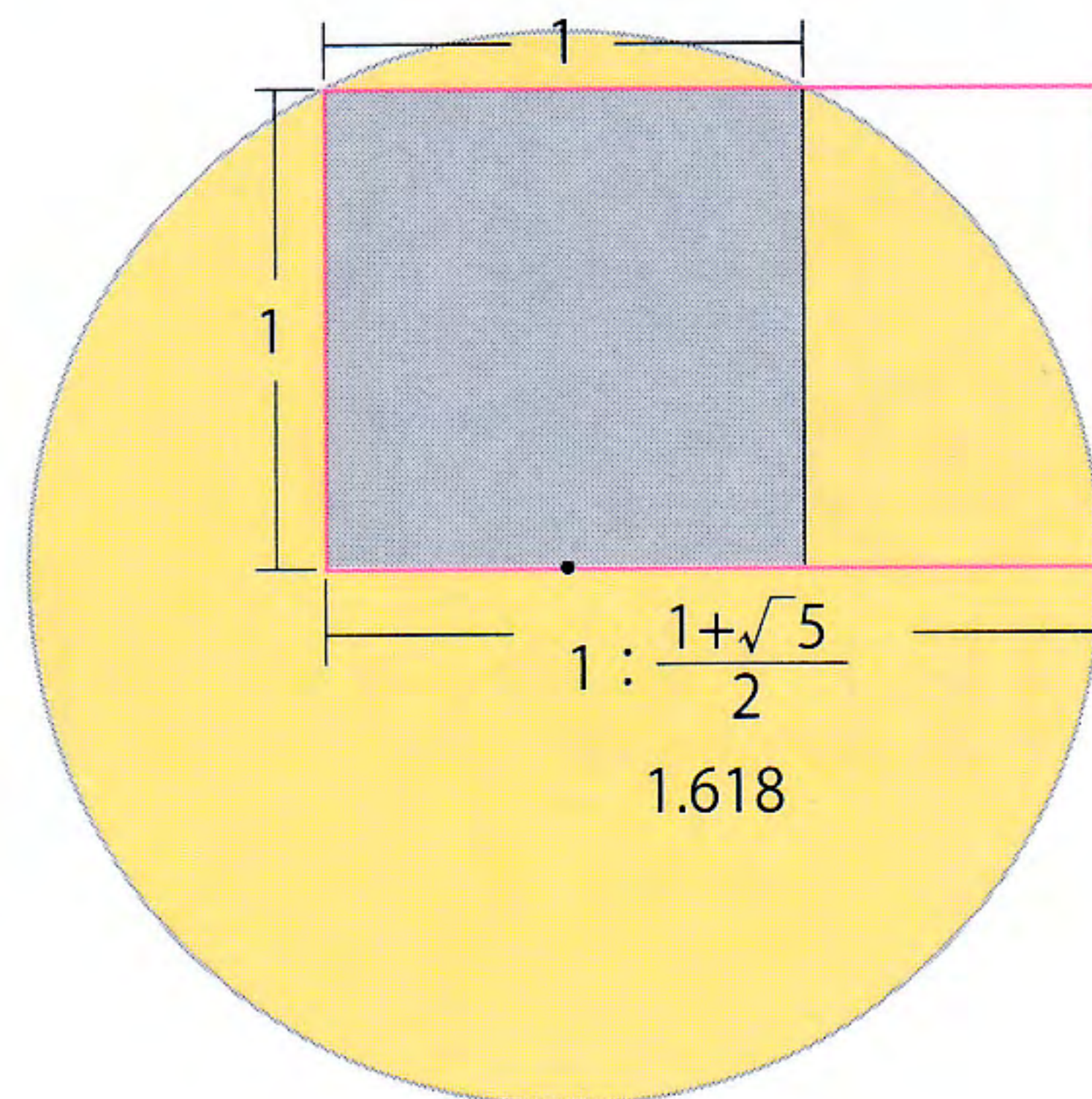
PART 2 16 女子高生の可愛さの秘密

絶対領域

女の子を可愛く見せる方法としてもう1つ、「絶対領域」があります。作例のように、生足の見える領域(絶対領域)が狭ければ狭いほど、魅力的に見えるのです。これは黄金比とは違いますが、何かしらの法則が存在するのではないかと思わせるほどの最強の法則です。

女子高生の何気ないしぐさ

日常のひとコマを自然に描いてみましょう。

黄金比とは

黄金比とは「1:1.618」で表される比率（正確には$1:\frac{1+\sqrt{5}}{2}$）のことで、人間がもっとも美しく感じられる比率とされています。右のような図から求めることもできます。
つまり、ある長さを1点で分けた時に短い方と長い方の比率が、または長方形を描いた時に短辺と長辺の比率がおよそ1:1.6（もしくは5:8）であると、いちばん調和がとれてバランスよく見えるのです。身近な例では、名刺サイズが黄金比であることが知られています。

PART 2

17 電車内での女子高生の自然なしぐさ

携帯を使う、音楽を聴く、髪をさわるなど、女子高生が電車の中でよく行う自然なしぐさの描き方のポイントをまとめました。顔の表情や手足の様子など、女子高生らしい可愛い姿で描きましょう。

▶携帯でメールをチェックする

当然ですが、目線の先は携帯電話です。メールの内容によって顔の表情や動作が変わってきます。

ソワソワ!
ウキウキ!
ドキドキ!
そんな気持ちをおさえる為に左手でスカートをにぎったりして、内面を表現しましょう。

たとえば大好きな、友達、彼氏などのメールの返信でうれしい表情を内股などで表現しましょう!

カバンの中を探す

カバンの中をゴソゴソと、何を探しているのかも気になりますが、カバンに気をとられて足もあらわに股も開き気味になったりする所も気になります。

重心は、カバン側(右)に
移動します。
上半身を半回転させて
前屈みに、背中の丸みを
柔らかく描きましょう。

目線はカバンに
集中〜!です。

ゴソ
ゴソ

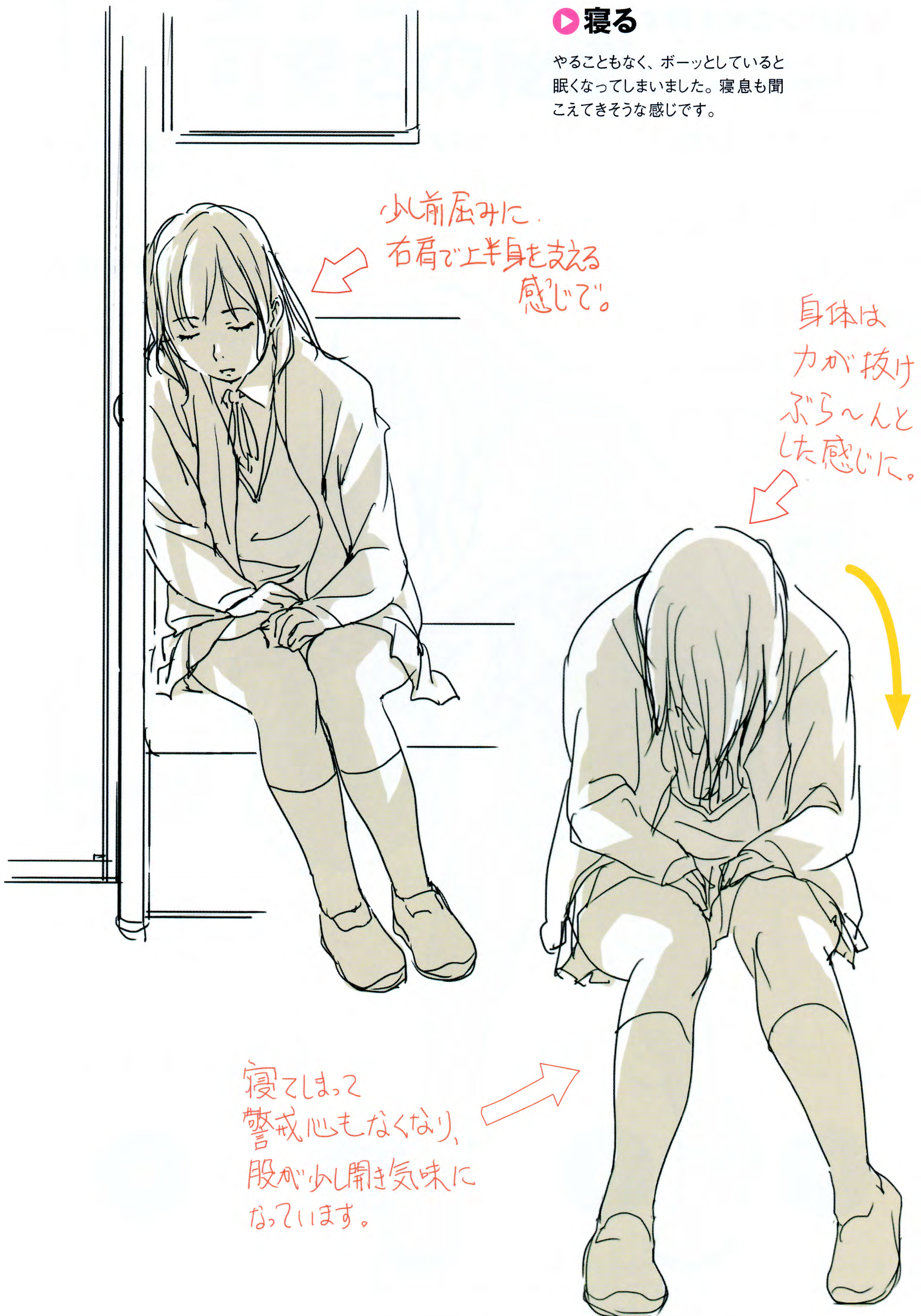
足は少し開き気味に。
こういう所が
大切なポイントと
なりますので気を付けて
描きましょう!

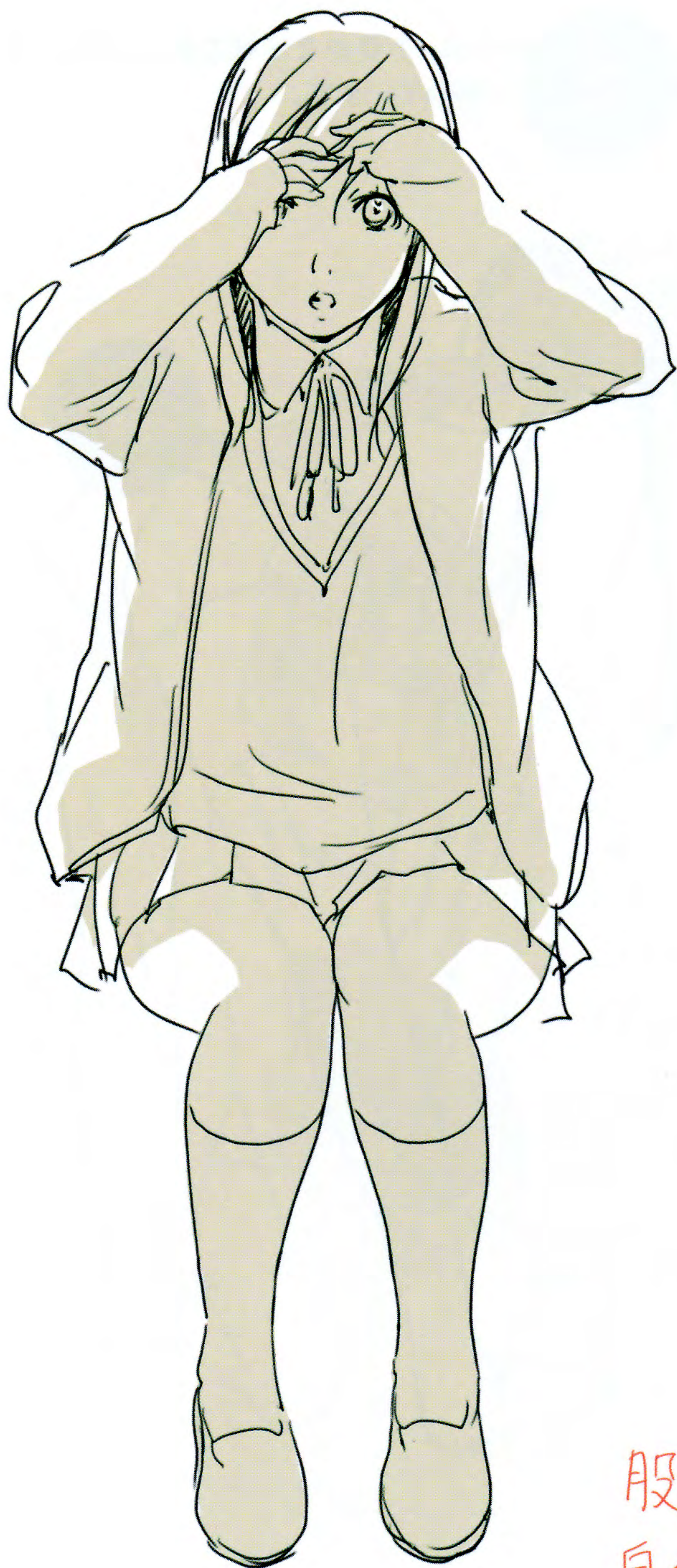
寝る

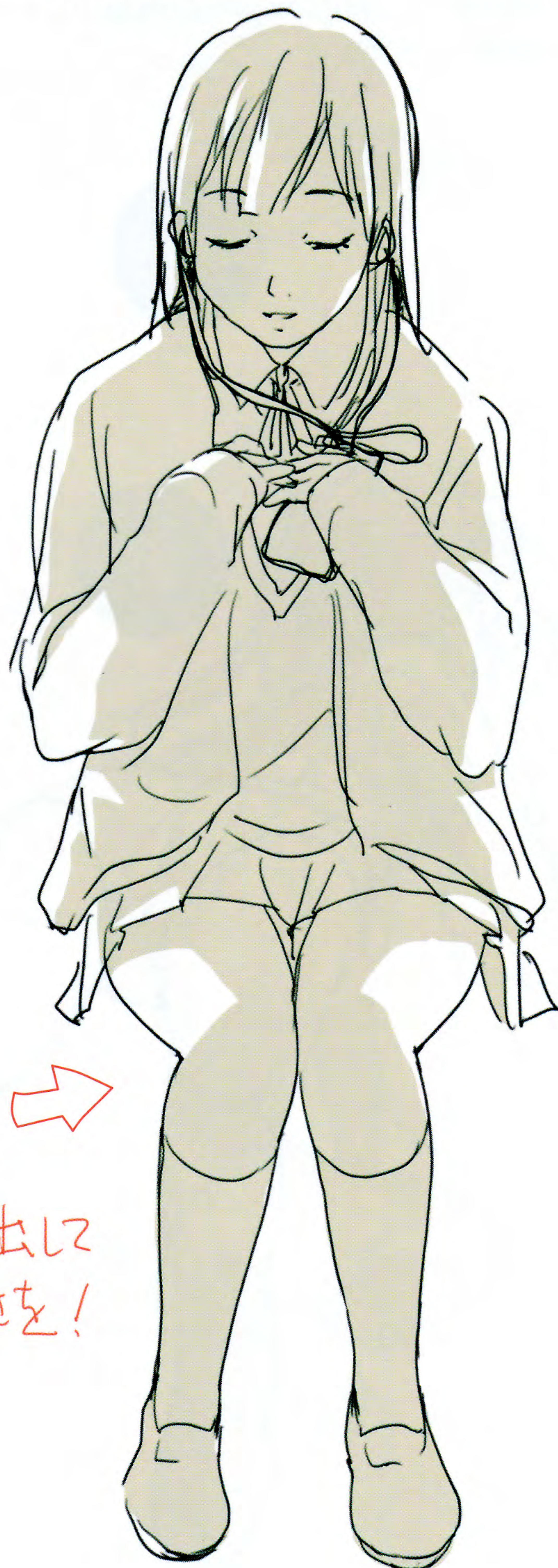
やることもなく、ボーッとしていると眠くなってしまいました。寝息も聞こえてきそうな感じです。

少し前屈みに、
右肩で上半身を支える
感じで。

身体は
力が抜け
ぶら〜んと
した感じに。

寝てしまって
警戒心もなくなり、
股が少し開き気味に
なっています。

前髪をさわる

「前髪は命」という女子高生はたくさんいます。そんな大切な前髪をチェックしている所です。あまりきまらないのか、懸命にさわっています。そんな真剣な表情を描きましょう。

音楽を聴く

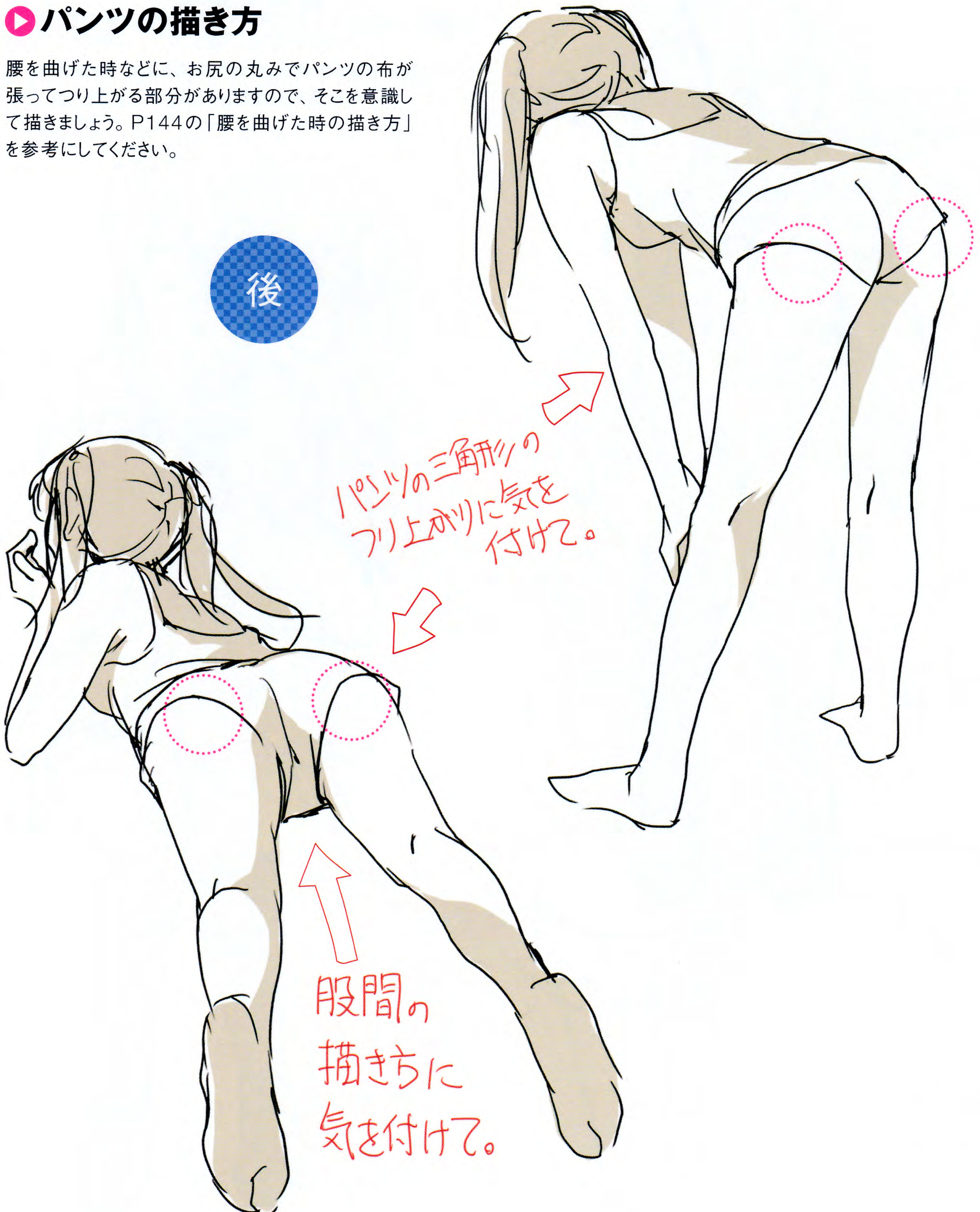
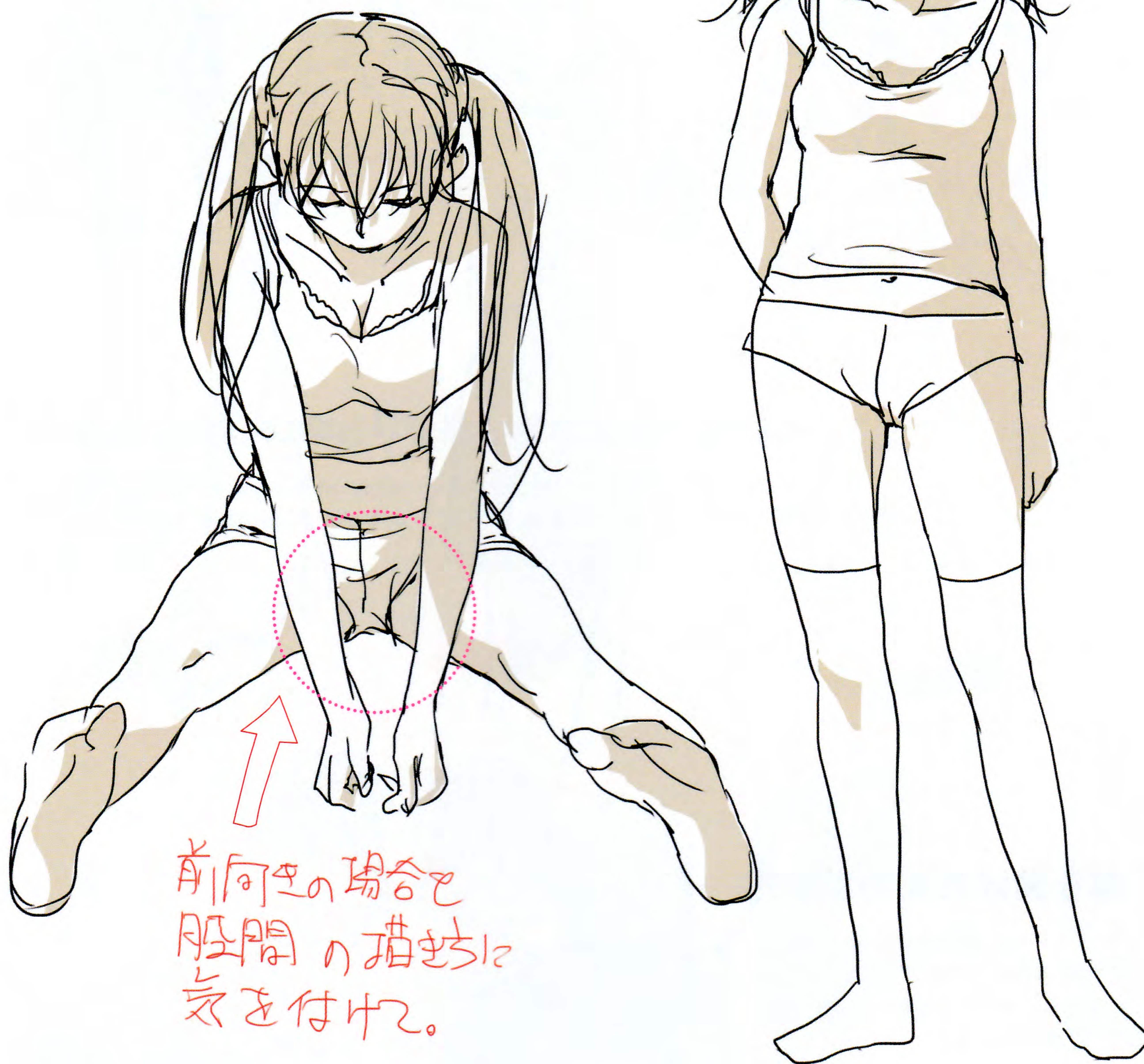
大好きな音楽に聴き入っているのか、目をつむり、リラックスしています。そんな安堵感を表現しましょう。

股は閉じ、
身体全体
で丸みを出して
気持ちよさを！

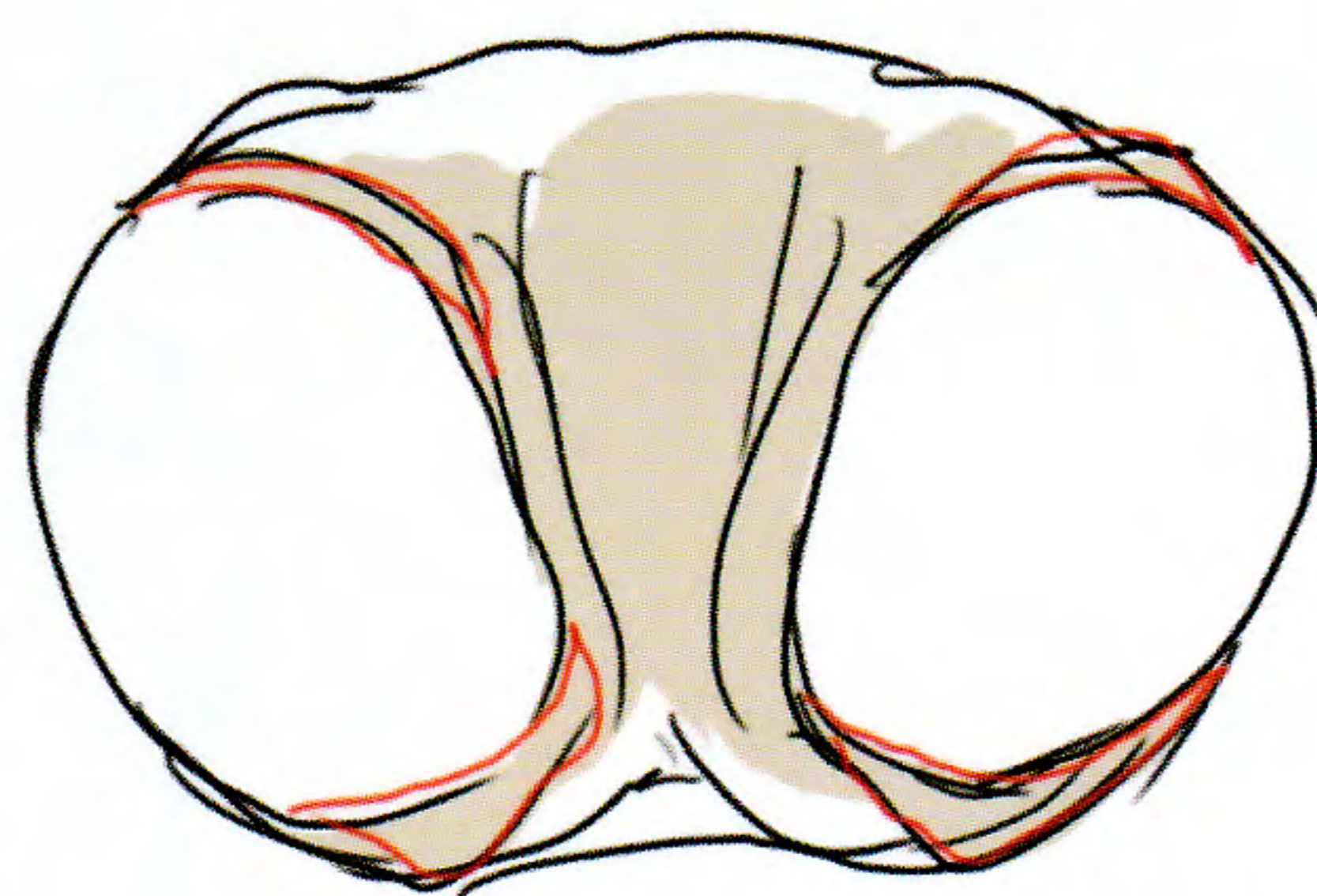
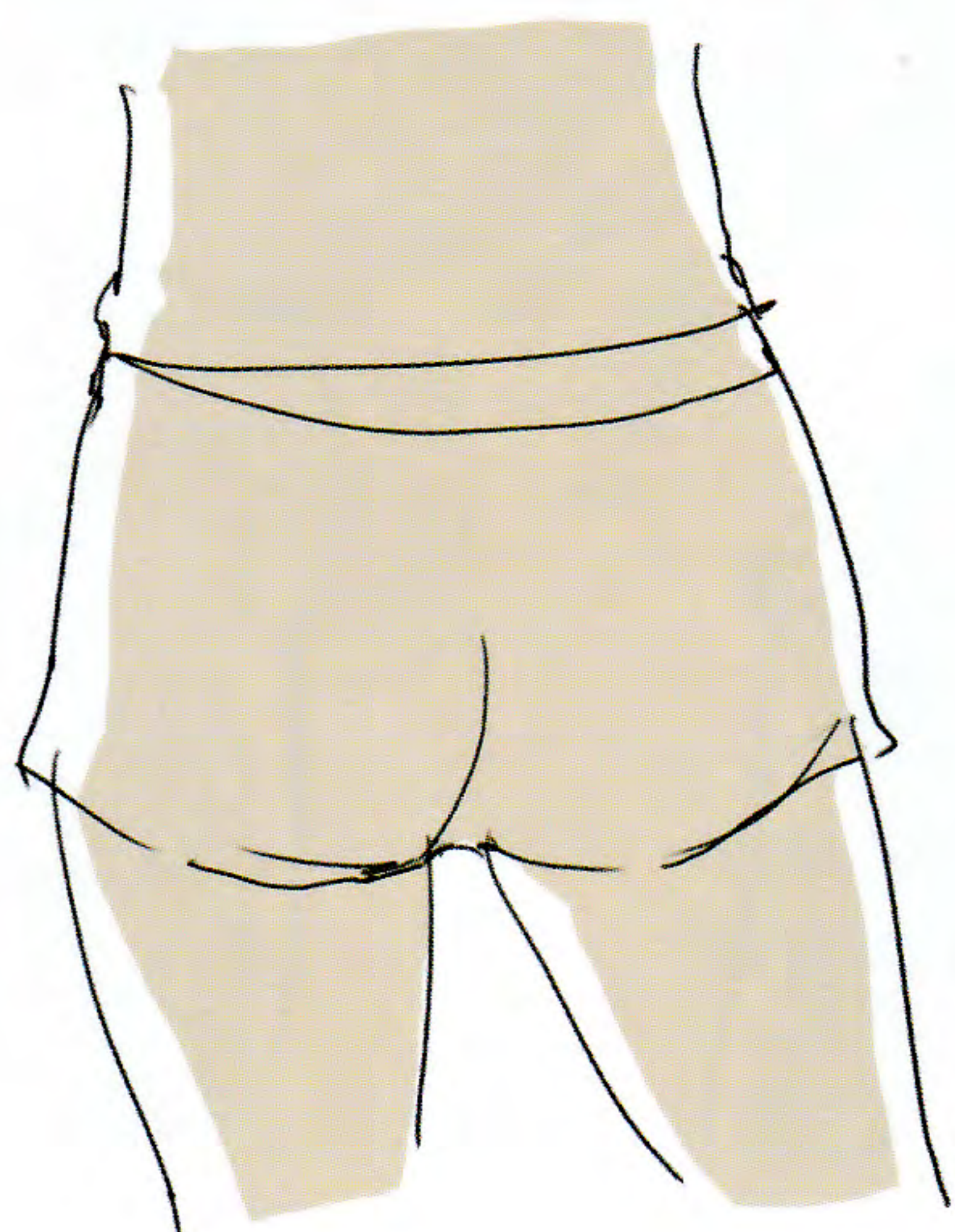
PART 2

18 パンツ・スカートの可愛い描き方

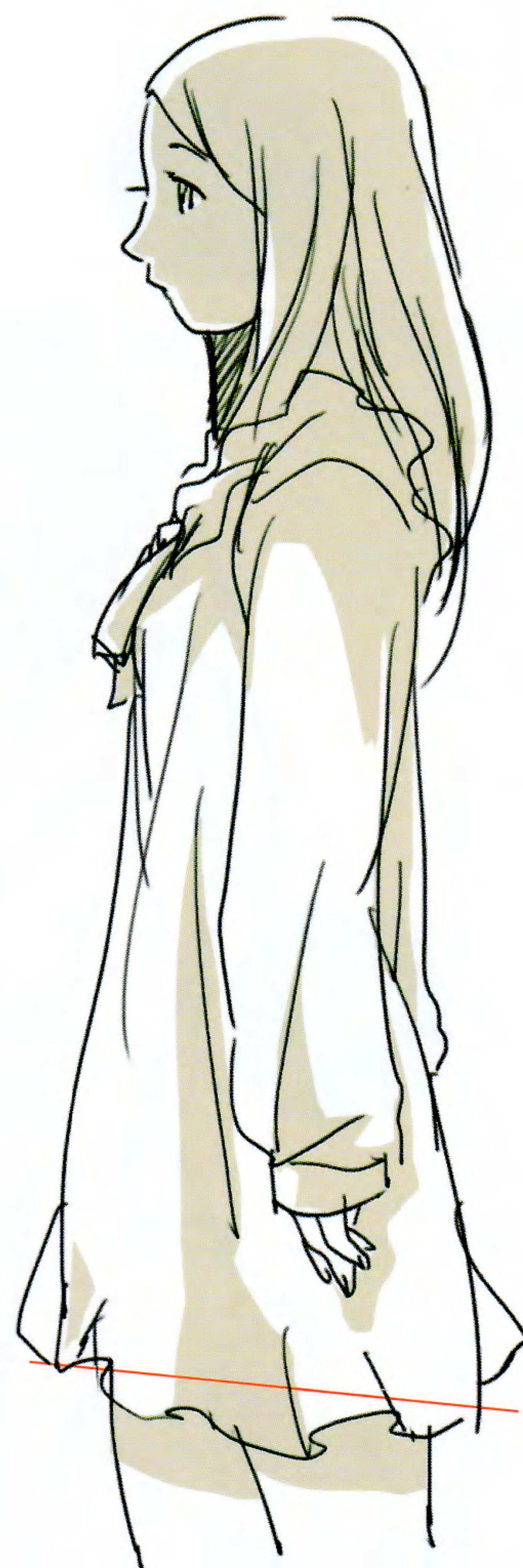
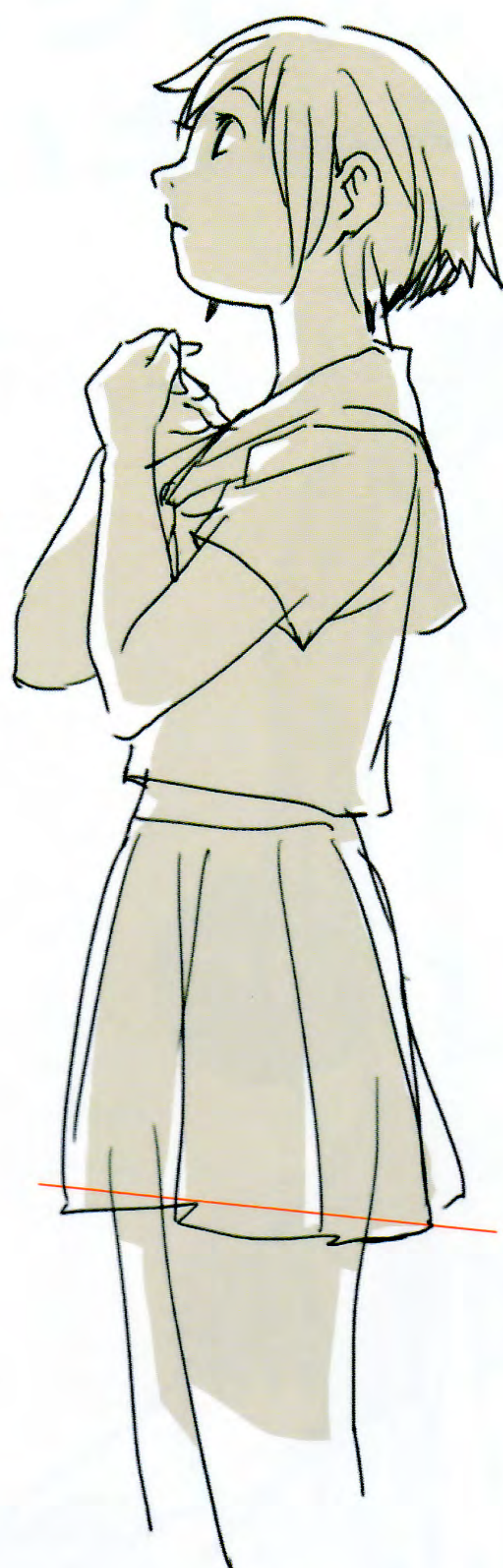
パンツ・スカートを可愛く描く時のコツをまとめてみました。パンツやスカート姿がなぜ魅力的に可愛く見えるのか？ それにはちょっとしたシワの入り方、布の張りなどの要素が隠れています。

▶パンツの描き方

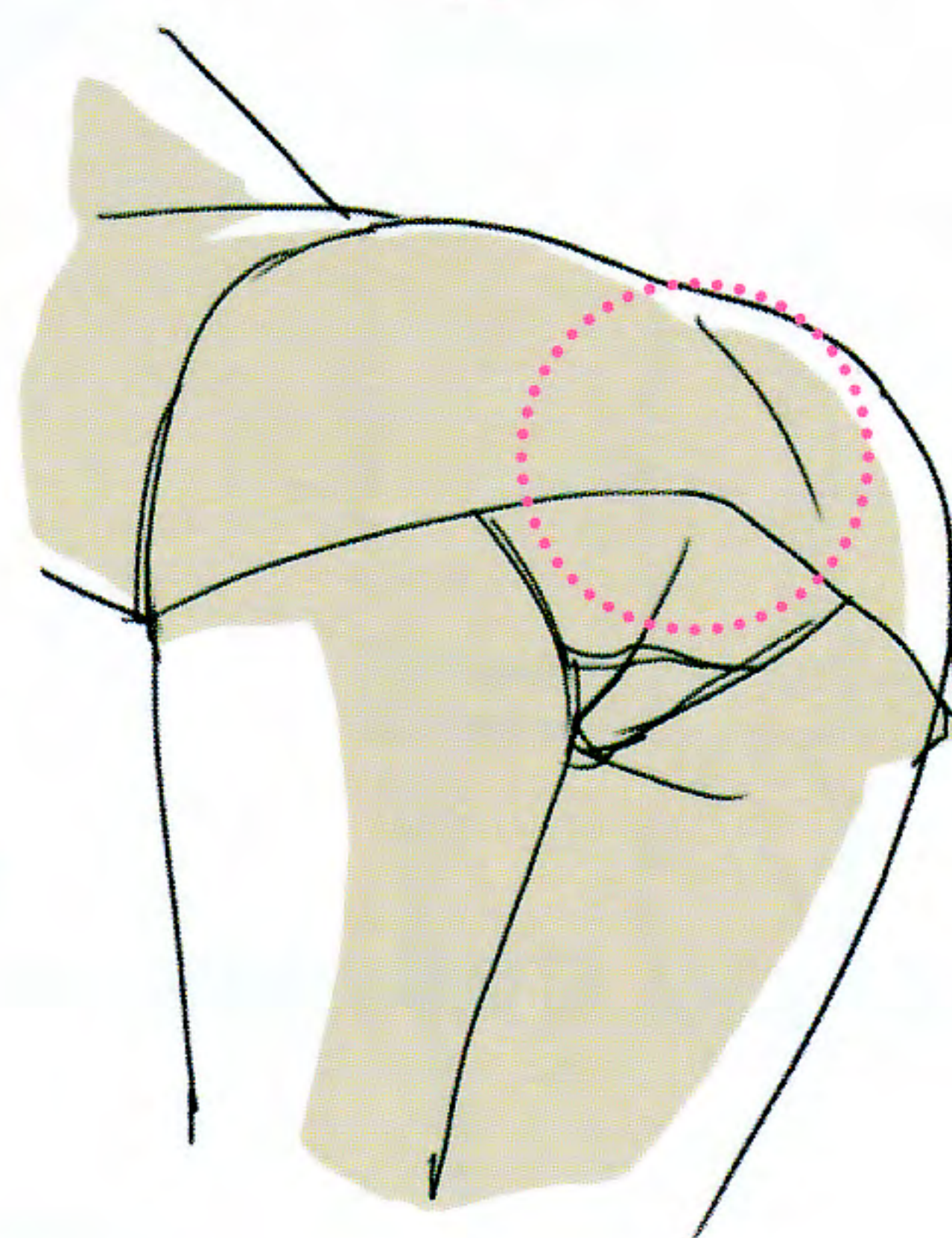
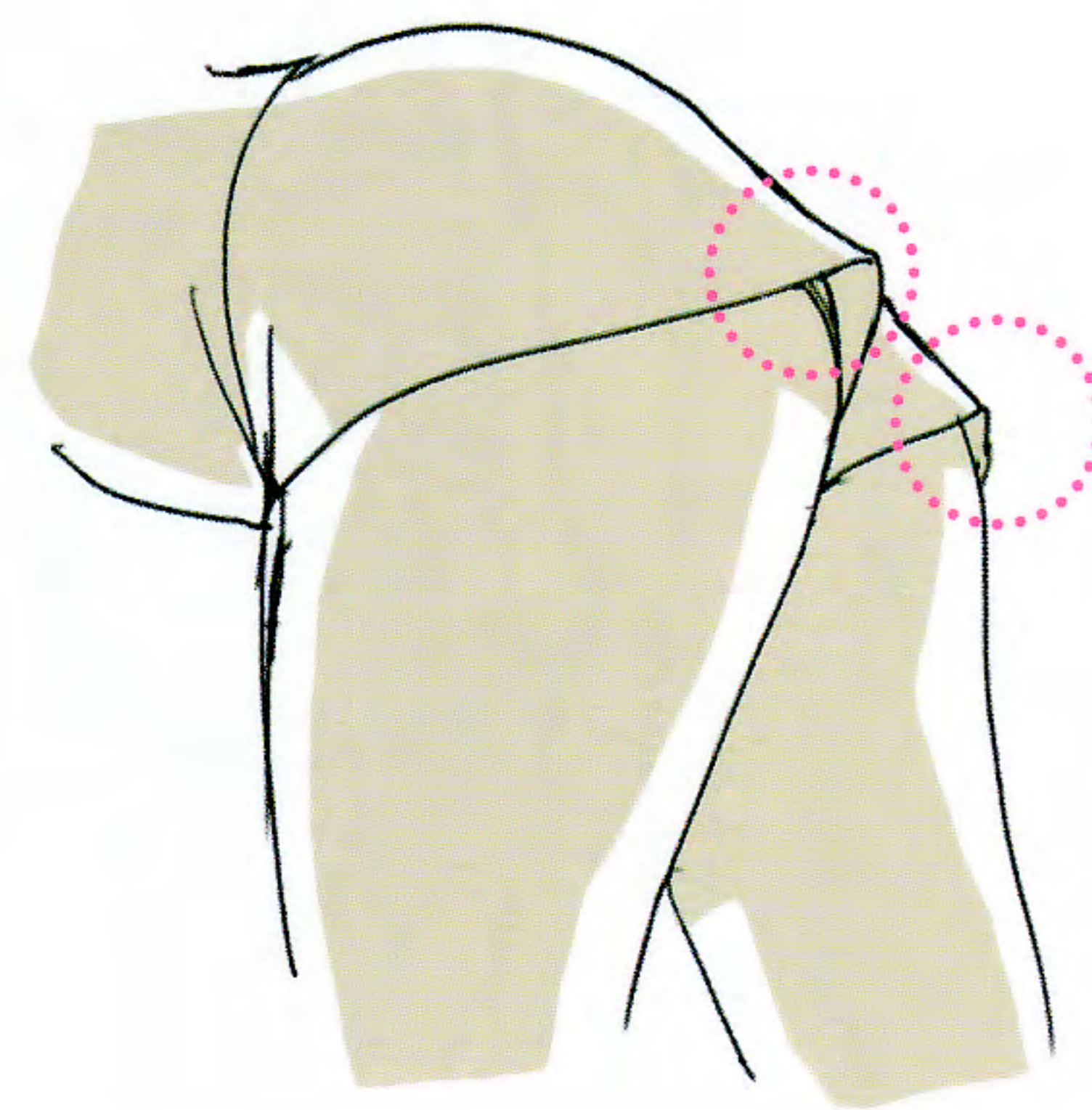
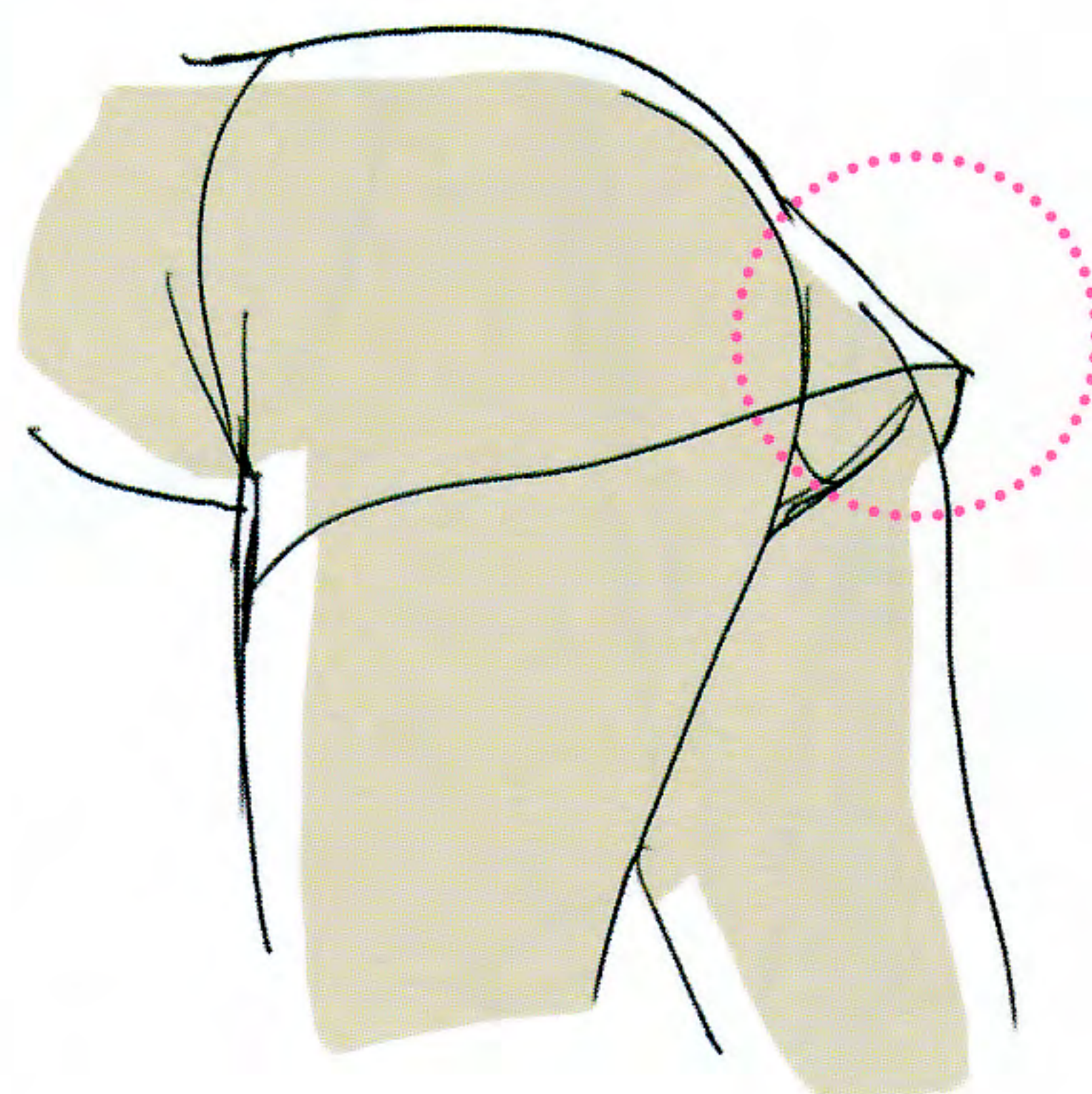
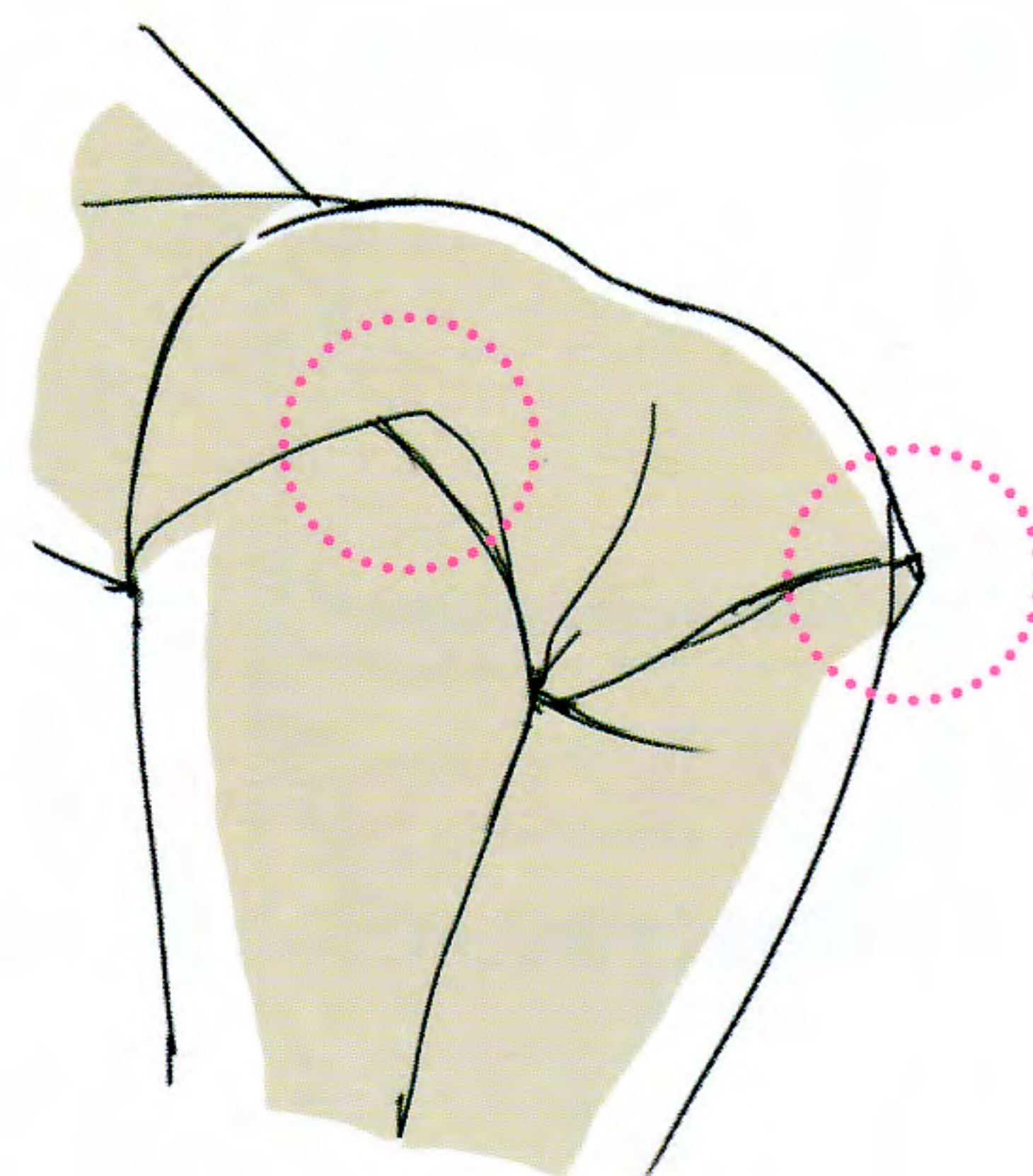
腰を曲げた時などに、お尻の丸みでパンツの布が張ってつり上がる部分がありますので、そこを意識して描きましょう。P144の「腰を曲げた時の描き方」を参考にしてください。

パンツを描くときのポイント

パンツを描くときは、お尻のラインを描くことを忘れずに。可愛さと色気のポイントです。

前部を上げて描く

パンツ・スカートは前部を少し上げて描いた方が自然です。しかも可愛いので一石二鳥です。

見上げている時は特に上がると思います。

腰を曲げた時の描き方

パンツ・スカートは、腰を曲げた時に図のように三角形の形でつり上がります。そこを描くか描かないかでリアリティの差が出ますので、注意しましょう。

スカート

パンツ

応用

スカートを引っ張る

スカートを指ではさんで片側に
引き寄せてみました。

シワの描き方に
気を付けて！

少し張った
感じの
スカートです！

スカートの
中の布が
見えます。

応用

スカート姿でしゃがむ

手でスカートをお尻に引き寄せて
しゃがむ時の様子です。

こういうのを
描くと
リアリティでますよ。

PART 2

19 下着と水着の描き分け

下着と水着は一見すると似ていますが、前者は機能性を重要視するデザイン、後者は見栄えを重視するデザインという違いがあります。ですが、どちらも可愛さを引き立てるアイテムではあります。

下着

肩から肩ヒモが出てるタイプが多いと思います。

カワイイフリフリも描きましょう。

下着のワイヤーのラインを描きましょう。

ここのアンダーラインの所描きましょう。

ホック忘れずに。

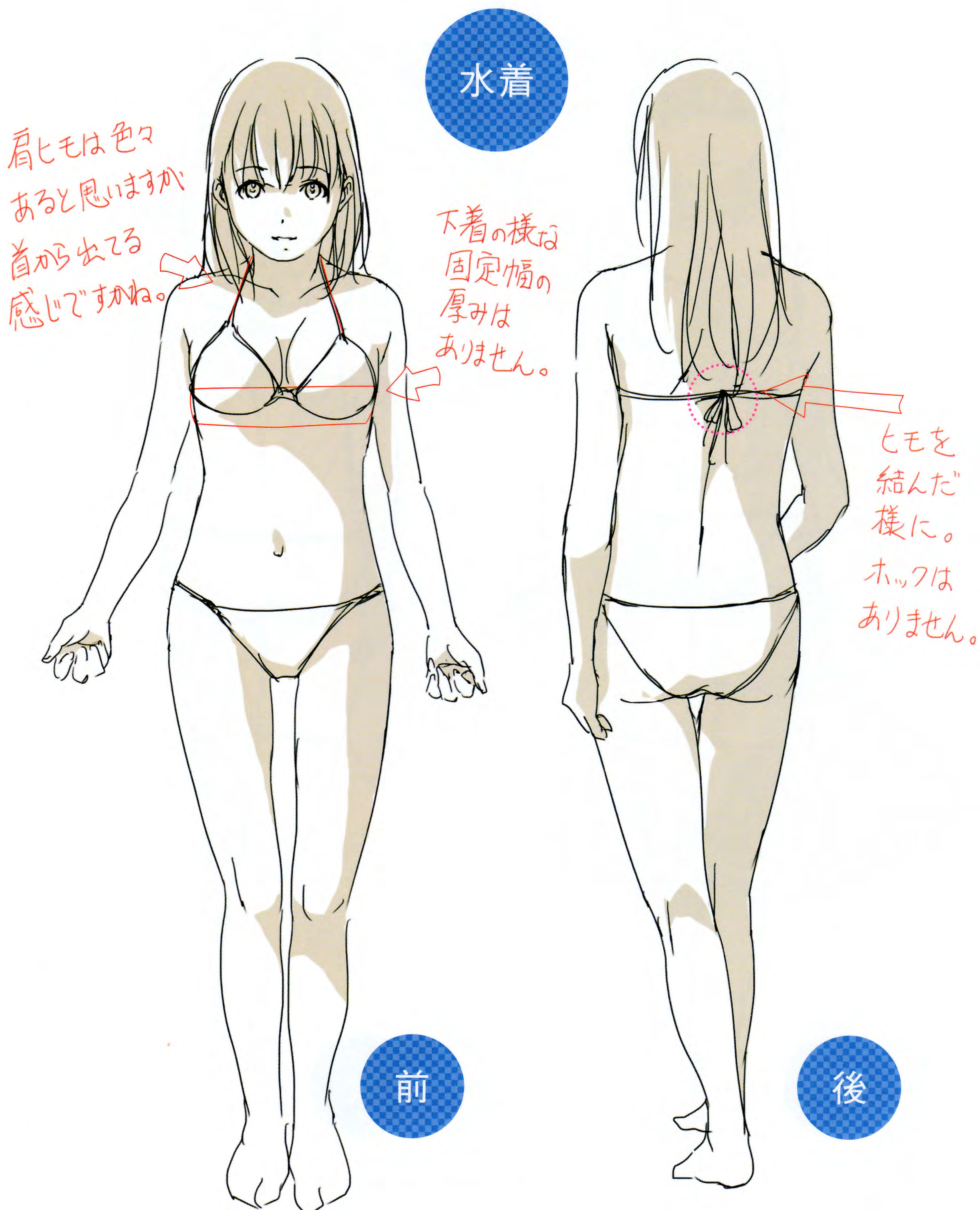
パンツもフリフリいっぱい描きましょう。

フリフリ

前

後

下着と水着の描き方

下着の場合、胸を固定して身体を動きやすくするなど機能性重視のデザインになっていますので、そこを描き込みましょう。
水着は下着と違ってデザイン重視です。全体的にフリルはあまりついていない方が水着らしいと思います。

応用

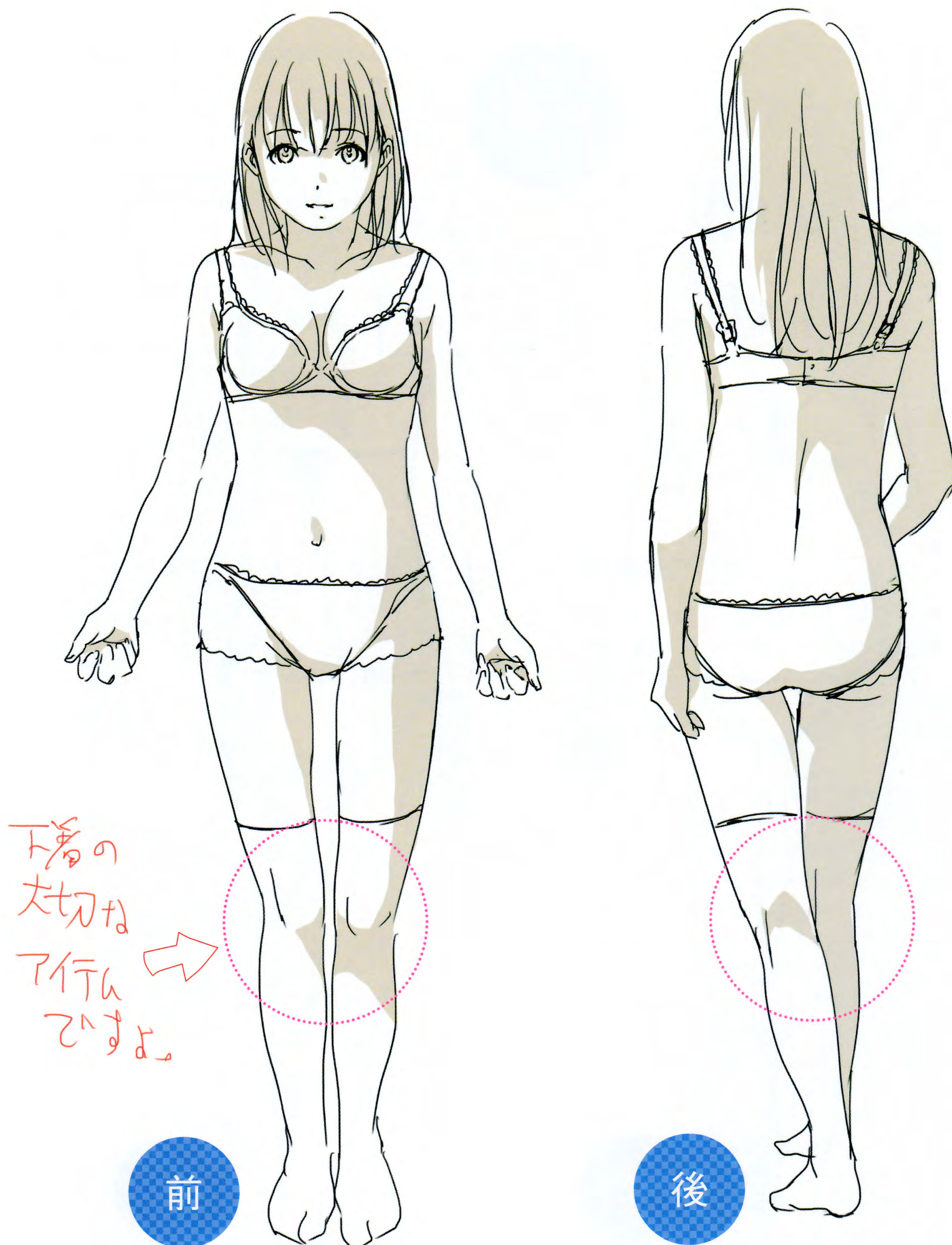
下着に1アイテム追加する

下着の場合、困った時はニーソやパンストをはかせましょう。下着にしか見えなくなります。

下着の大切なアイテムですよ。

前

後

応用

下着と水着の身につけ方の違い

何気ないしぐさや動作で身につけ方の違いを出しましょう。

水着

下着

水着の場合
ブラのヒモを
首の後ろで
結んでいる所が
分かりやすい
ですかね。

下着の場合も
ブラの後ろのホック
をはめている
所でしょうね。

PART2

20 アイテムを持たせる

女の子にアイテムを持たせてみました。持つアイテムによって重心の位置、身体の動きなどが変わってきますので、気をつけて描きましょう。

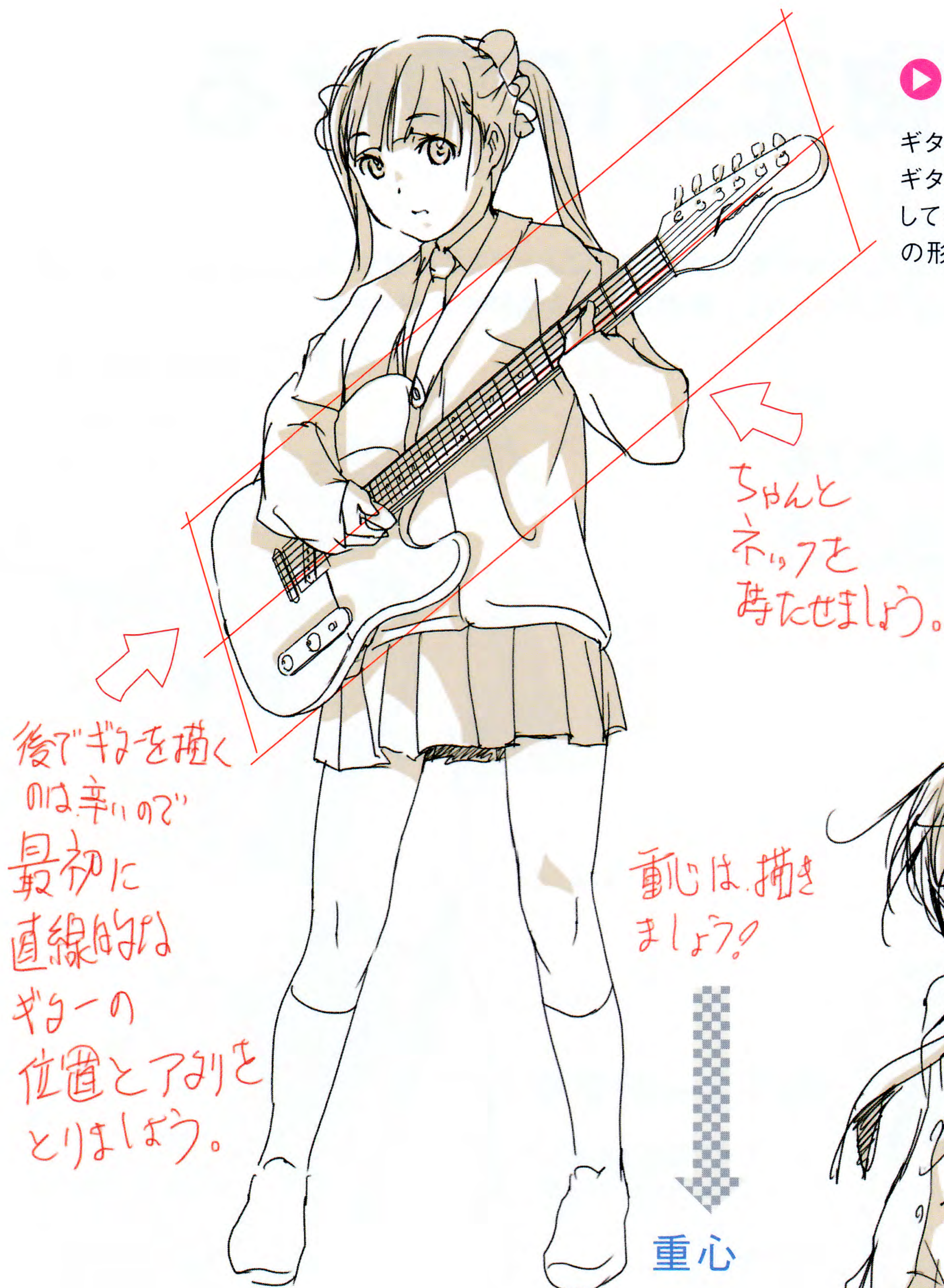
モップを持つ

モップをどこで持っているかによって描き方が変わります。この作例の場合はモップを左手で持ち抱えていることに注意して描きましょう。

モップを左手で支えているので、身体の重心は左足になります。

重心

ギターを持つ

ギターはストラップで首からかけているので、ギターの重さが肩にかかっていることを注意して描きましょう。ポジション（弦を押さえる指の形）などまで描きこむとリアリティが出ます。

棒を持つ

かっこよく棒を持たせてみましょう。足を開いて安定感を出します。

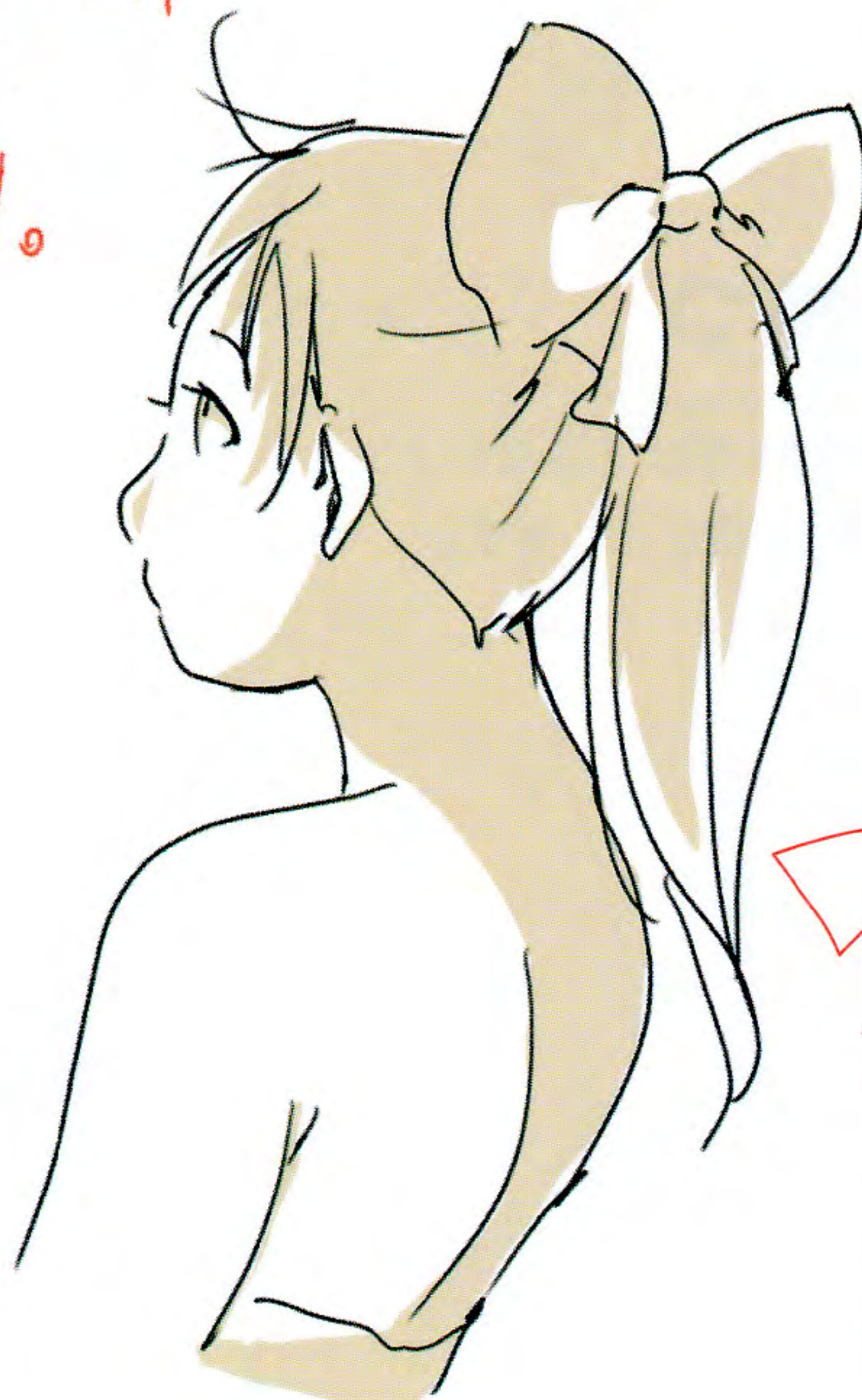
21 小物を身につける

リボンをつける、メガネをかけるなど、小物を身につけることによってより可愛らしさが出せるようになります。
また、身につけるというしぐさを描くことによって、動作に対する視野が広がります。

シュシュをつける

シュシュは、フワフワでとても可愛いらしいアイテムです。柔らかく描いてあげましょう。

リボンをつける

リボンは頭の上なので、目線は上にします。

後ろから見るとこんな感じですかね。

▶メガネをかける

メガネをかけることによって魅力が倍増することもあります。可愛く描いてあげましょう。

似合いますか?

上目
目線は
可愛いので
是非
取り入れ
ましょう。

▶ピンどめをつける

こうした動作を描くことで、
手の描き方の勉強にもなります。

やっぱり
上方向を
見る感じに。

▶マフラーをする

マフラーは冬を表現する大切なアイテムです。
また、可愛らしさを出すのにもってこいのアイテムでもあります。

マフラーを
みせるのも
いいでしょう。

PART 2

22 衣装を身につける

職業・仕事によって衣装・制服はさまざまです。可愛い衣装、色っぽい衣装、機能的な衣装など、衣装の可愛い描き方を、資料的な要素も含めていくつか描いてみました。

ナース（看護師）を描く

ナース服にもいろいろあるようですが、今回はセンターにファスナーのあるタイプを描いてみました。

前

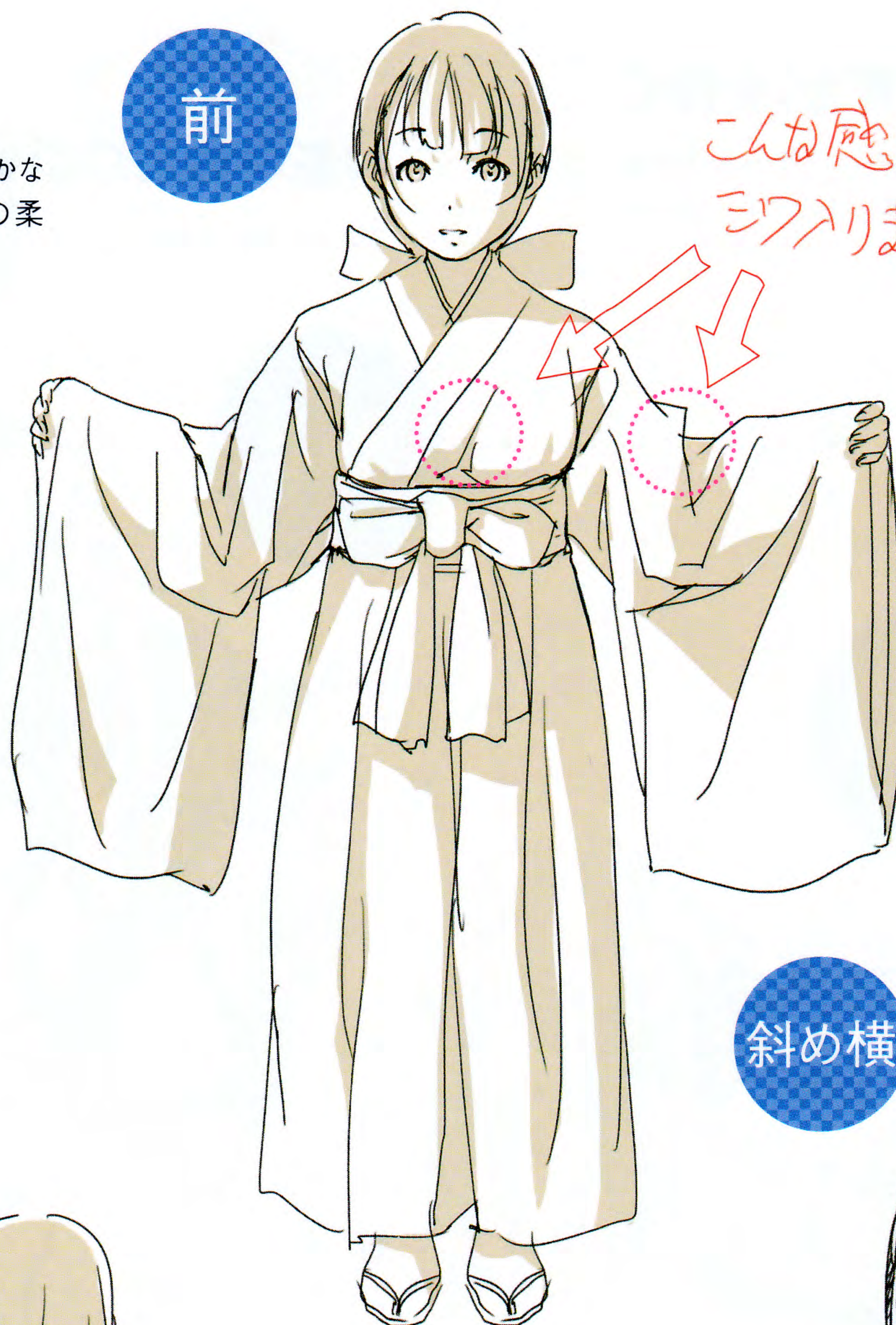
後

腰をしめるヒモ形状のベルトが付いています。

▶巫女を描く

巫女は神に仕える仕事。清らかなイメージで描きましょう。衣装の柔らかさにも気をつけましょう。

前

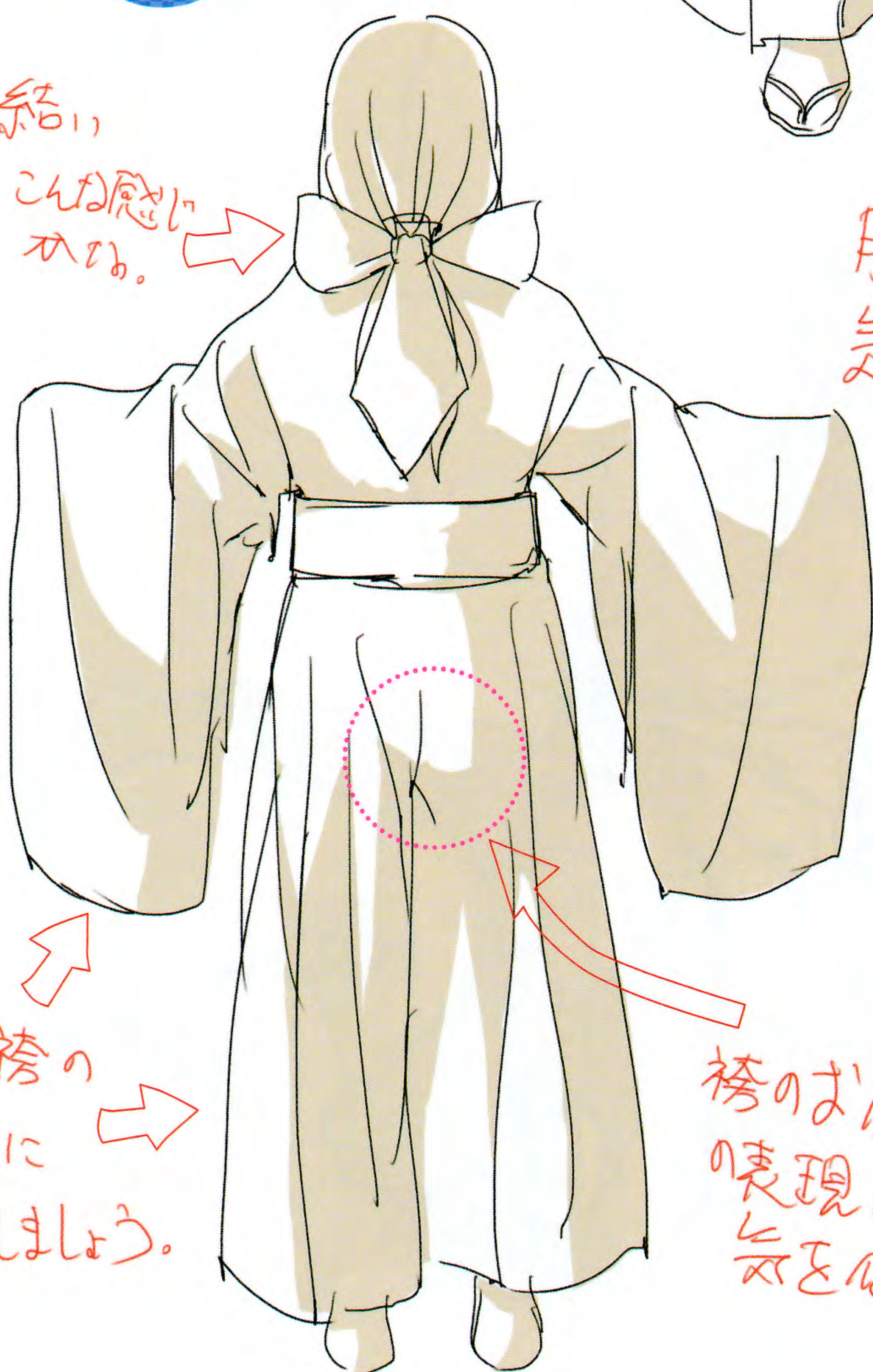
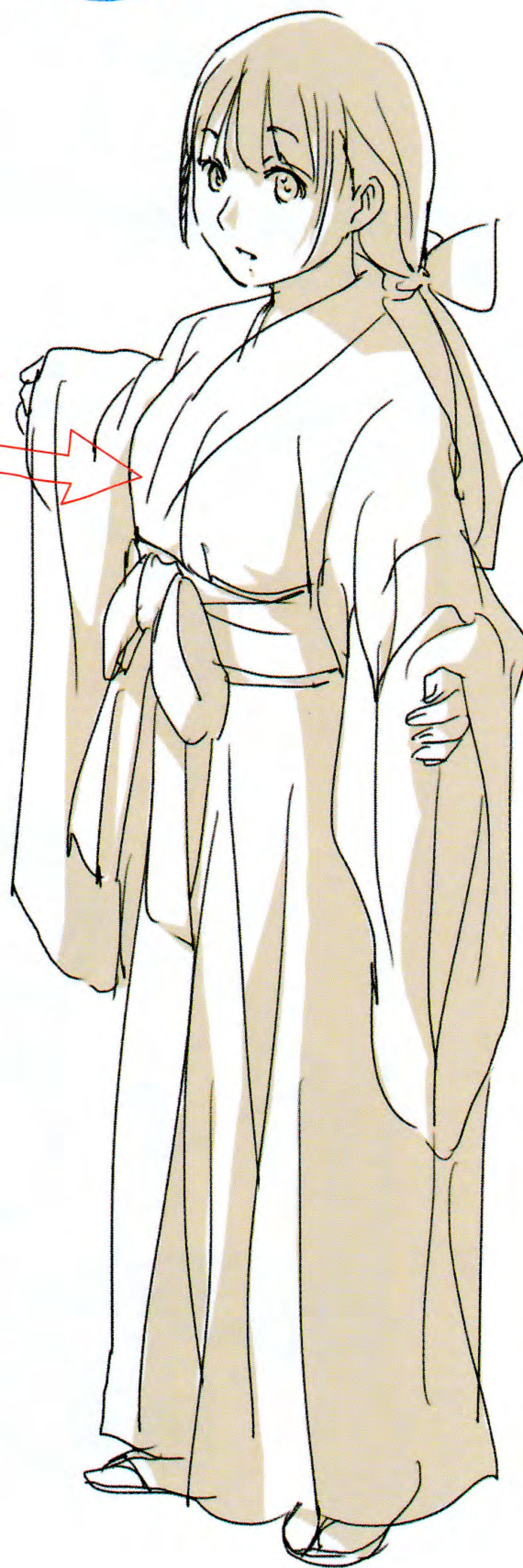
こんな感じにシワ入ります。

斜め横

立体的に描きましょう。少し肉厚の方がよいでしょう。

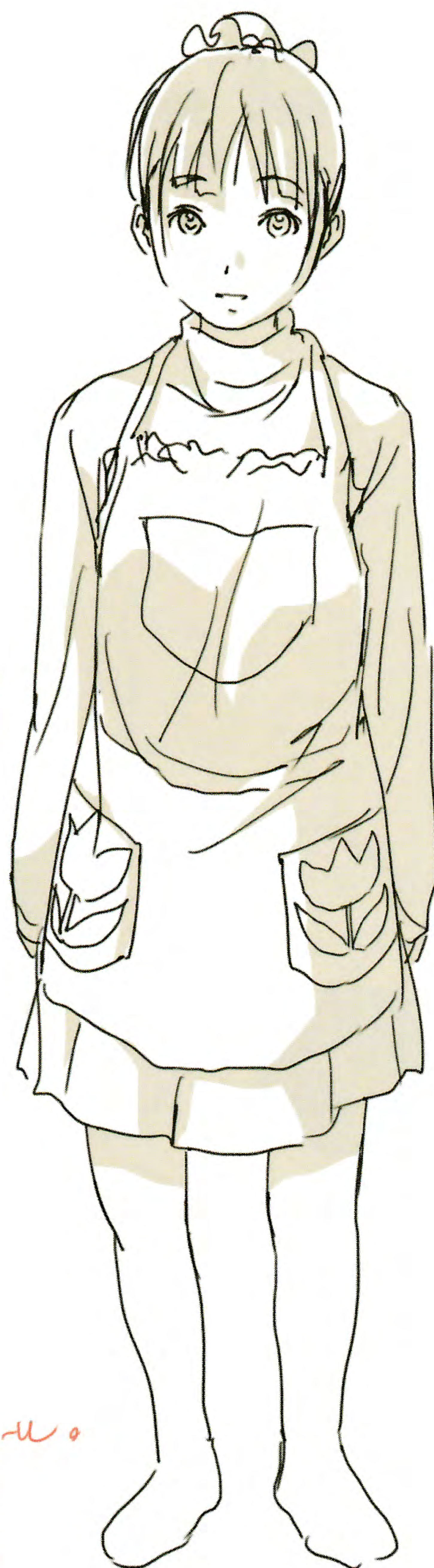
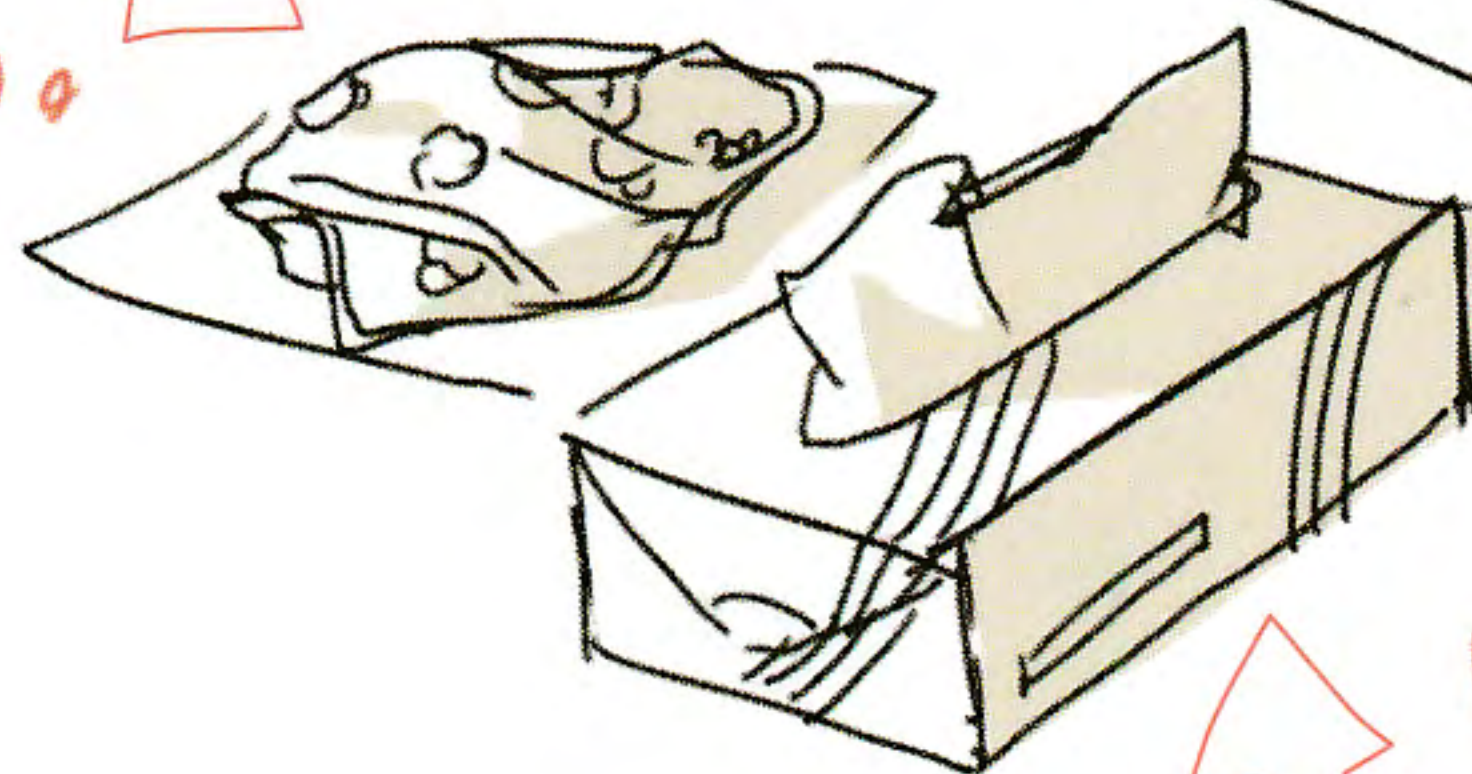
後

髪結いはこんな感じかな。

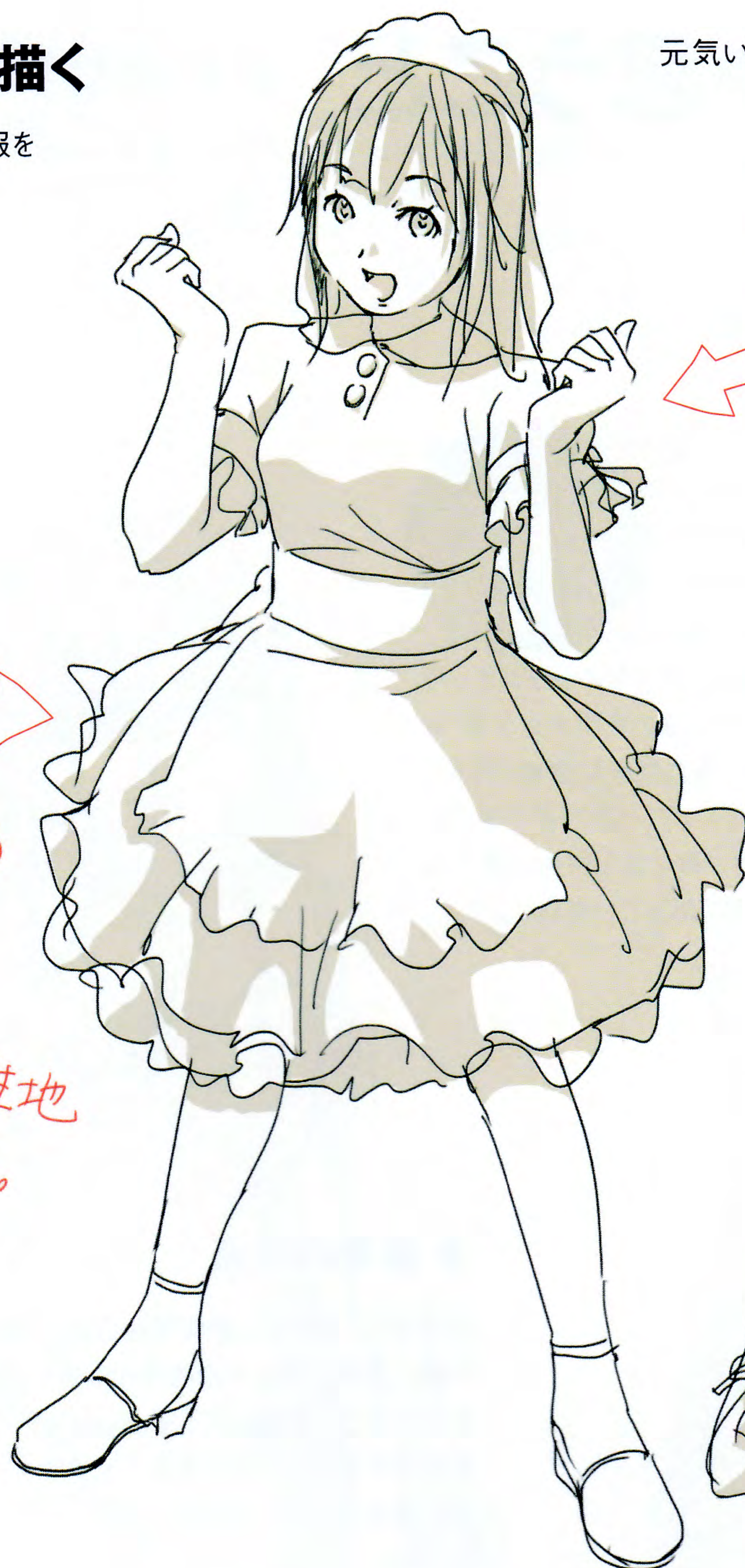
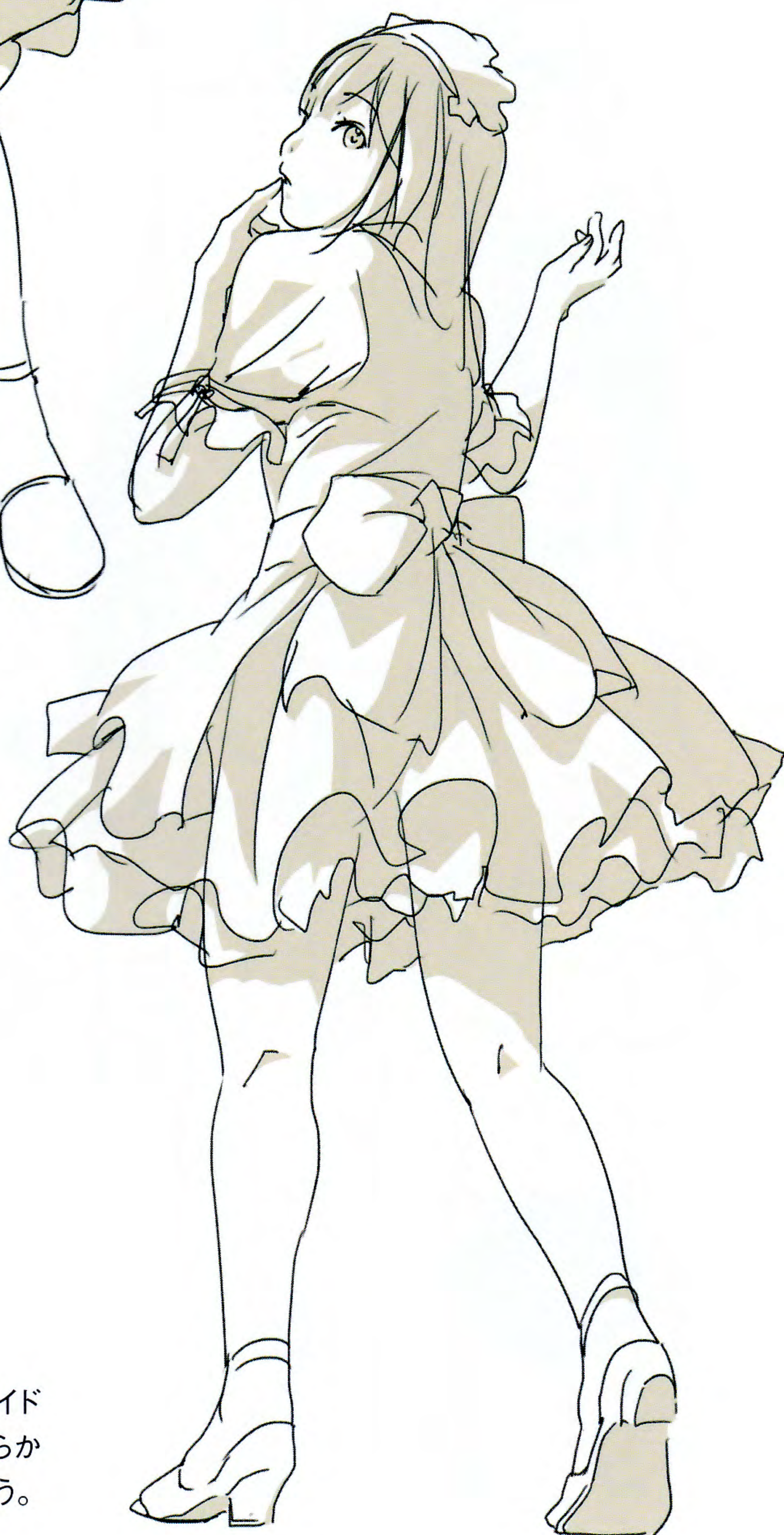
胸の膨らみに気を付けて。

白衣、袴の描き方に注意しましょう。

袴のお尻部分の表現に気を付けて。

保母（保育士）を描く

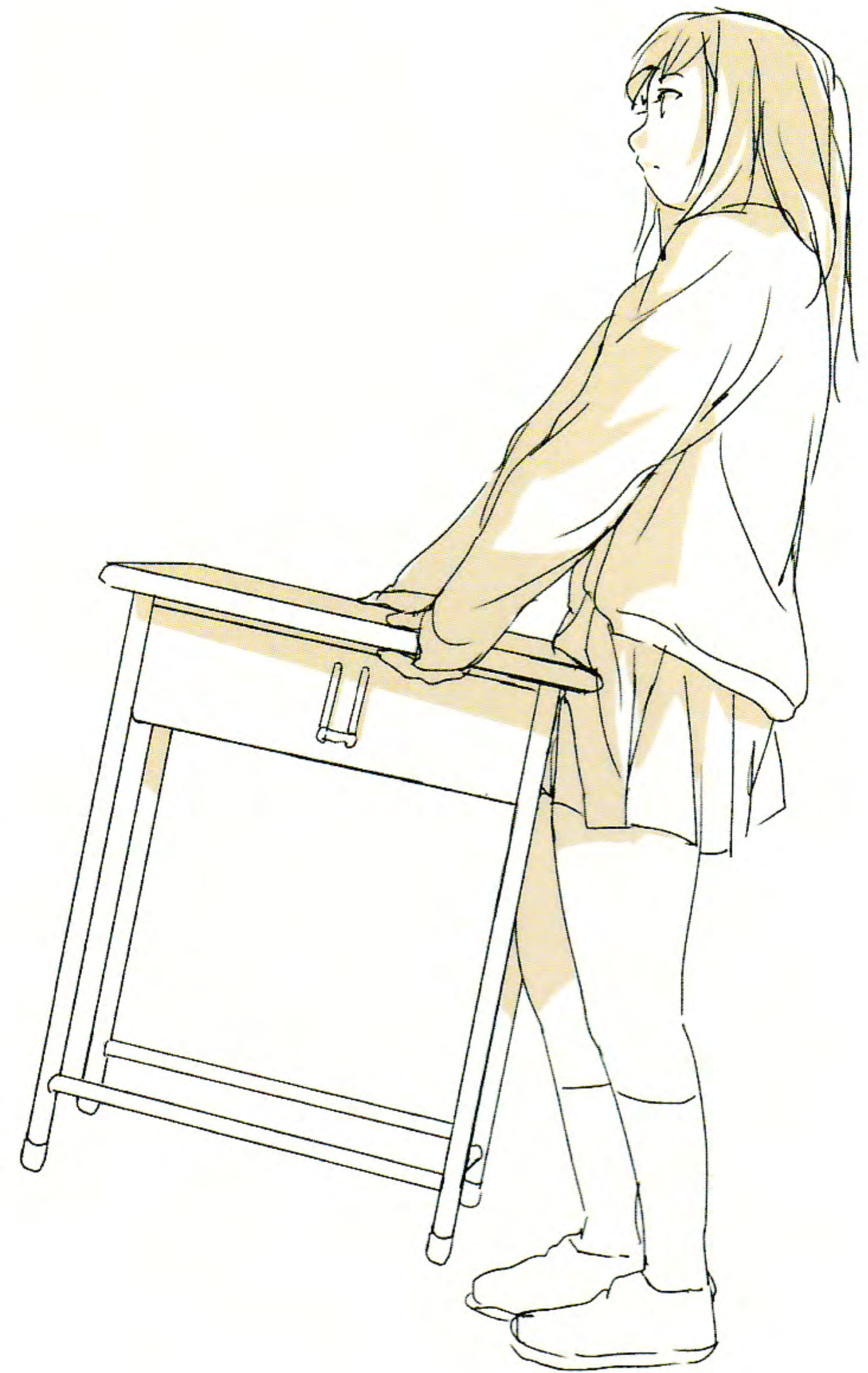
保母さんは優しいイメージですが大切です。美人というより、可愛い方がイメージしやすいでしょう。

保母さんの日常の光景を描いてみました。

メイドを描く

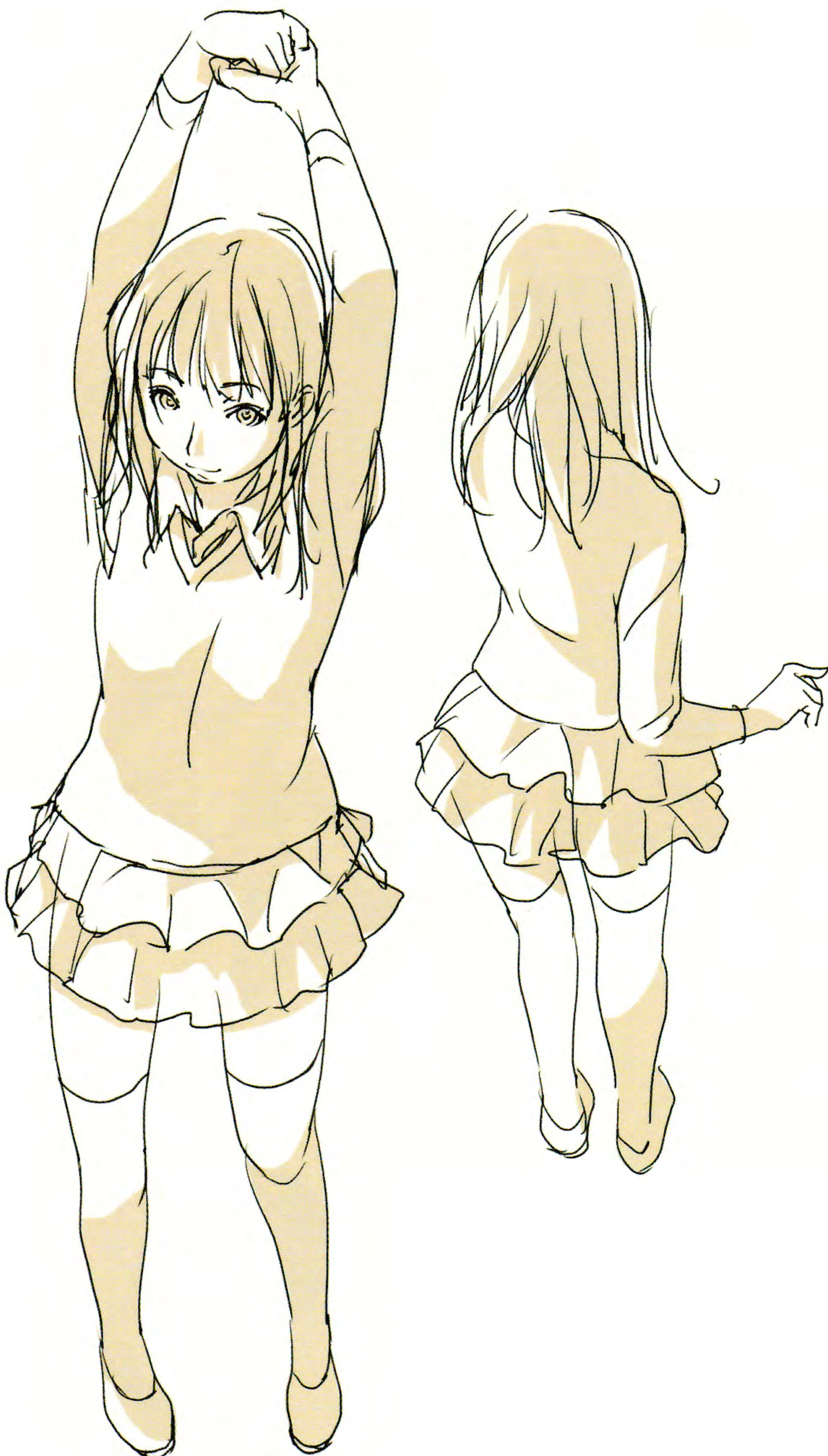
ベーシックなメイド服を
描いてみました。

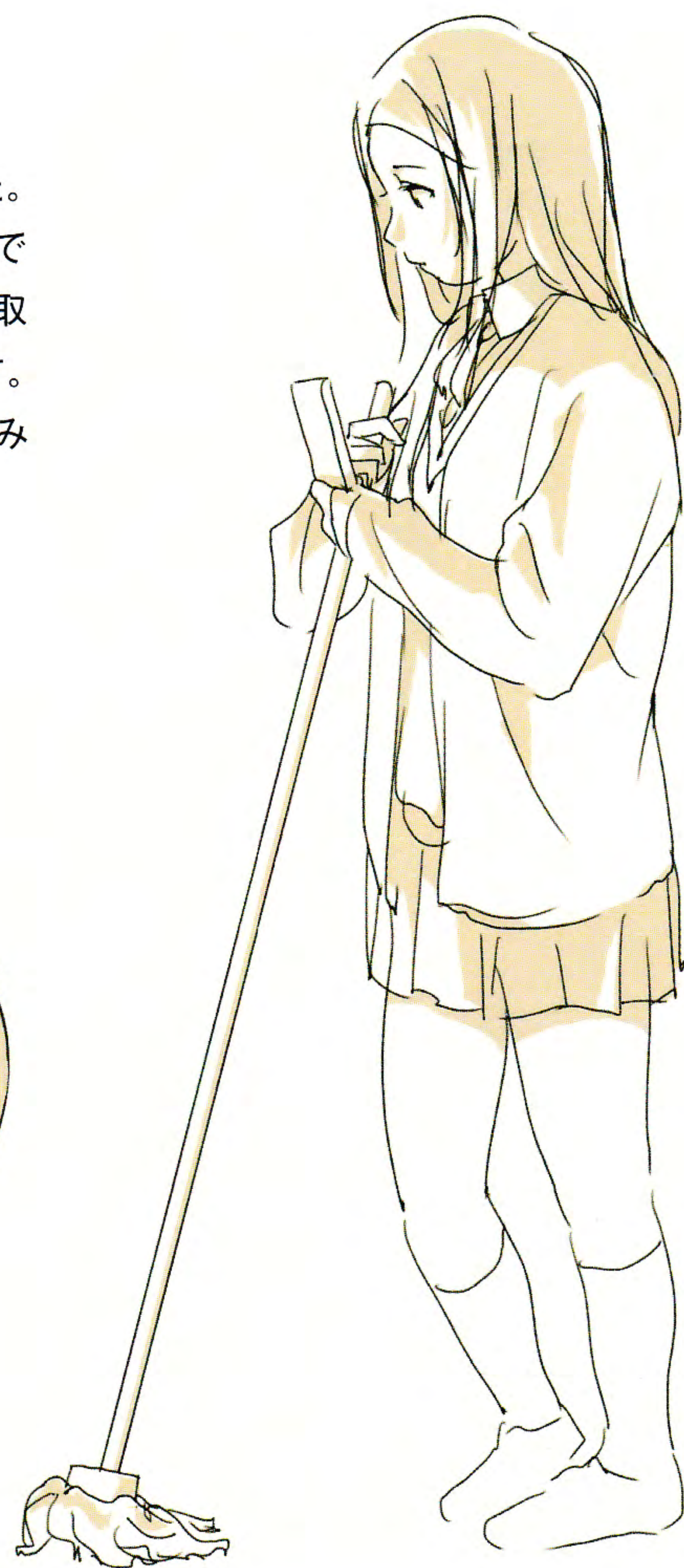
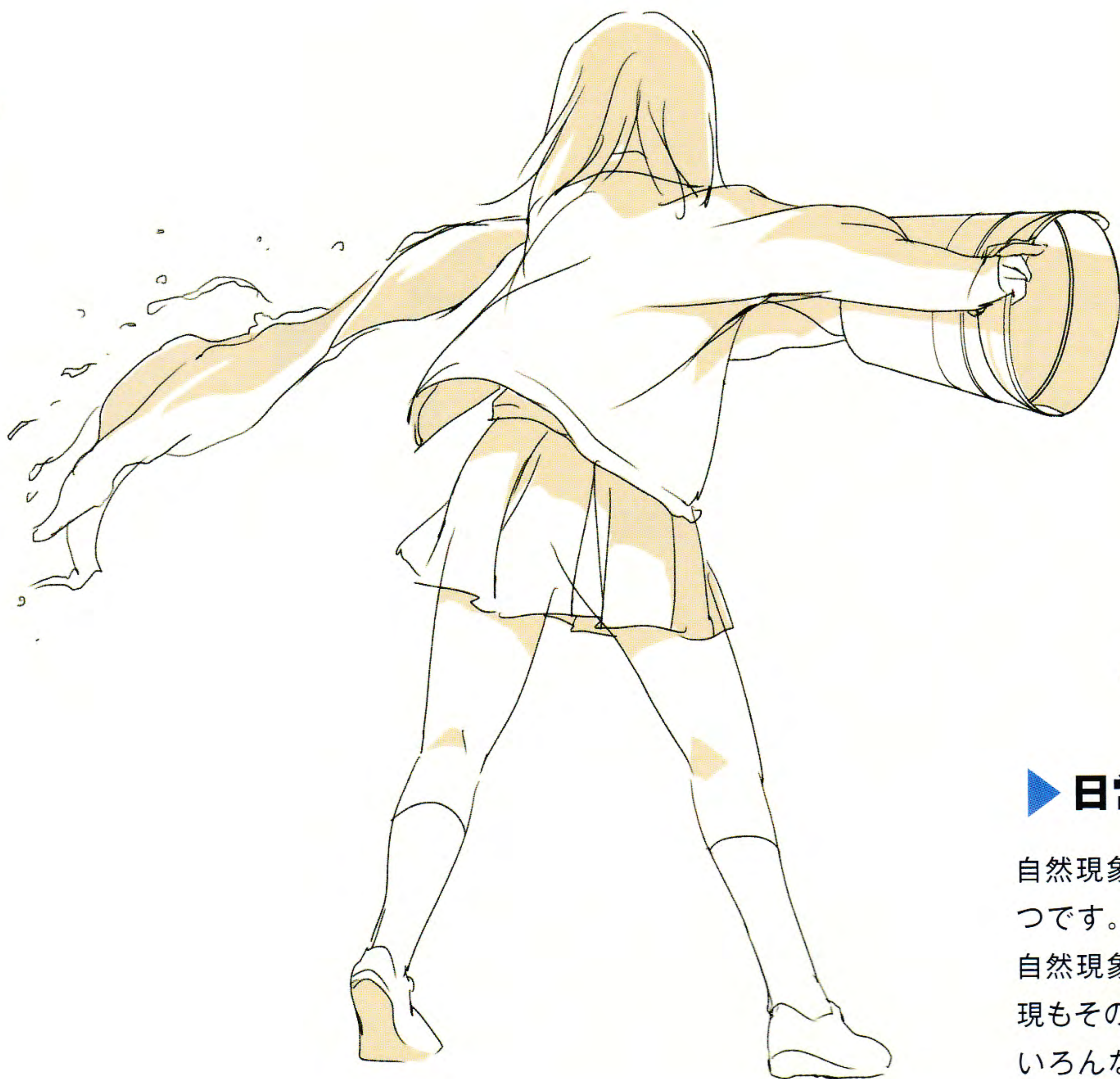
元気いっぱい、はち切れんばかりのメイドさんです。

少し色っぽいメイドさん。メイド
服の柔らかさと女の子の柔らか
さを合わせて描いてみましょう。

著者が思うこと

著者プロフィール
名前：toshi
年齢：ひみつ～＞＜
趣味：上手くなる期待を込めて絵を描くこと
好きな音楽：流行モノを聴いています
欲しいもの：画力が欲しい～！ 一緒に頑張っていきましょう
pixiv-ID：Id=637016

私が絵を描く上でいちばん重要視しているのが、自然で本当にいそうなキャラクターを描くということです。この考え方は、後述しますが、ある方と出会って自分なりの絵の方向性に気付いたときに始まり、今に至っています。キャラクターの表現方法には、イラスト、漫画、アニメなど、いろいろなジャンルがありますが、キャラクターの基本は人間が元になっています。そして、どれをとっても自然で本当にいそうなキャラクターを描くことが、リアリティに繋がり、キャラクターの"魅力を引き立てる"と考えるからです。自然な表現が描ければ、後はそれを元に省略したり、追記したりすることでキャラクターを創り出していくことが可能です。私の考えは、そういうことが元になっていますが、みなさん独自の考え方を大切に、素晴らしいイラストライフをいっしょに創っていきましょう。

著者の原点

みなさん、おそらく絵を描き始めた頃は、好きな絵師さんの絵、漫画、アニメの複写から描き始めたと思います。今も現にそうして描いていらっしゃる方も多いことでしょう。私もそうでしたし、好きなキャラクターが描けたことが自信に繋がり、「もっとこうしたら」って、意欲満々描いていました。
その頃、私はアニメーターになる夢を描いていました。そんなとき、とある有名アニメーターの方に会う機会があって、言われたことがあります。「きみの絵は〇〇くんの絵にそっくりだね。で、君の本当の絵を見てみたいんだけどないの？」････ありませんでした＞＜。
その言葉に衝撃を受けました。「本当だ、オリジナルがない！」　目から鱗でした。その方は、こうもおっしゃっていました。「確かに、アニメーターとしてやっていくのなら、今のままで良いかもしれない。でも、人の真似をしている限りその人には勝てないし、もし君がキャラデザとかをやりたいなら、今のままではなれないよ。オリジナルを描いてみなさい。そして、街に出ていろんな人を見てみなさい」。
次の日から日常の人の行動、仕草などいろいろ観察するようになりました。日々なにげなく生活していますが、そんな中には美しいところも醜いところも存在します。それがその人の個性であり魅力でもあると思います。「これだ！これを描けば立派なオリジナルになる」。それが私の原点です。ちなみにその方は、私が影響を受けて描いていたアニメ会社の社長さんでした。

▶日常の観察は、発想のかたまり

街に出ていろいろ観察していると、誰一人同じ行動をしないことに気付きました。人の仕草、感情表現など、性格による表現の違いなのでしょうが、人それぞれでした。みなさんも観察してみてください。面白いですよ～! それを是非、絵に取り入れてみてください。わざとらしくない、自然な表現が生まれてくると思います。プロの方は、それを武器として、他の人にないオリジナルの表現を模索してみてください。きっとそこにあなたらしさという表現が生み出されると思います。

▶日常の観察は、自然現象も!

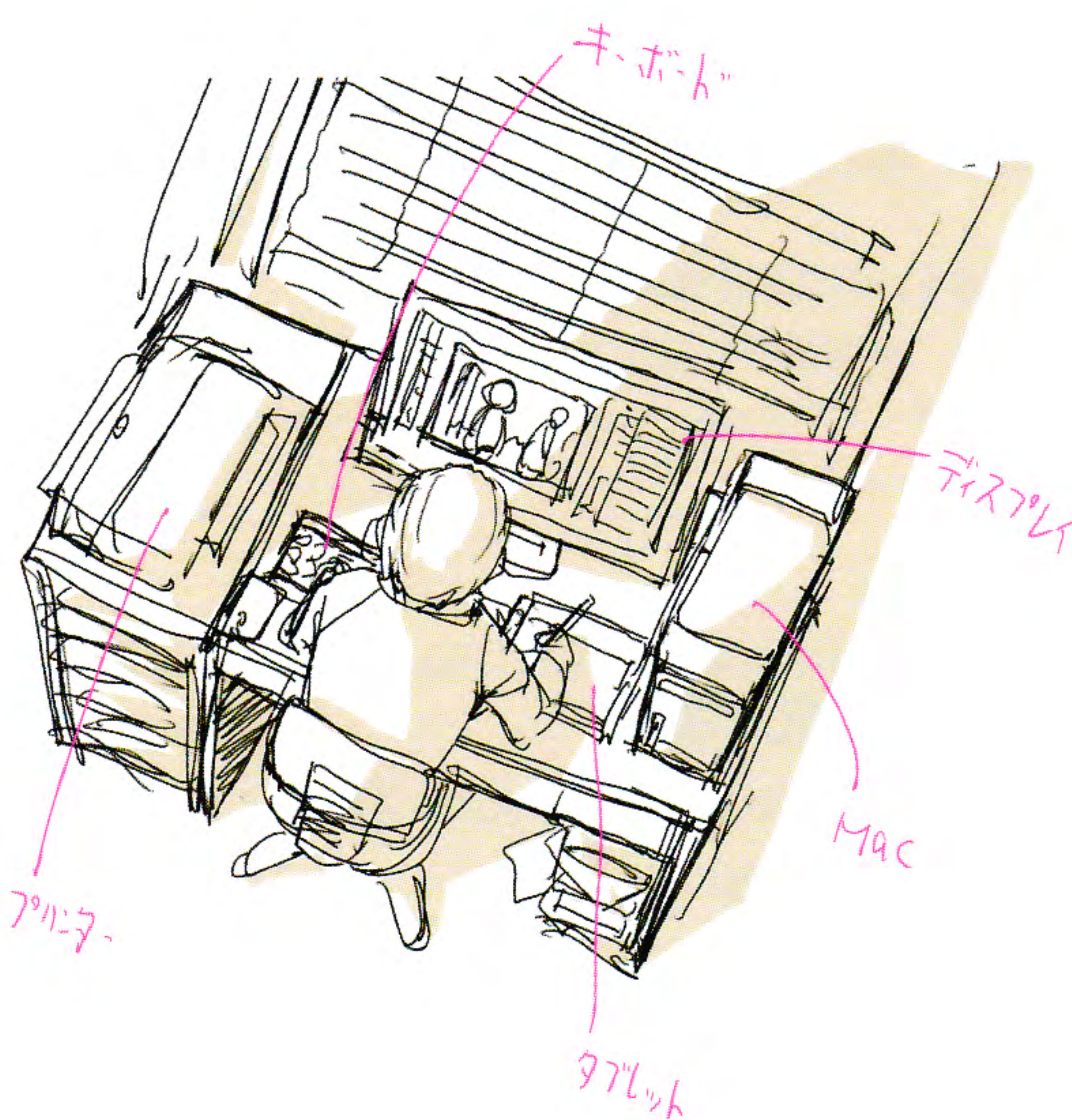
自然現象も、観察によりレベルアップできる要素のひとつです。日常観察は、人に対してだけではありません。自然現象など、自然物も勉強できます。例えば、水の表現もそのひとつです。掃除の風景に例えてみましたが、いろんな水の表現ができると思います。自然現象も、日々違いますので、毎日が勉強ですね。

こんな環境で描いています

アナログからデジタルへの移行に戸惑いもいっぱいありますが、少しはデジタルにも慣れてきたと思います。今いちばんの悩みは、線画を描くのにデジタルだとアナログの3～4倍くらいかかることです。＞＜
これは慣れれば直るのかな?
これからも、もっと読者の皆様に貢献できるよう、より良い講座が描ければと思っています。つたない内容だったかもしれませんが、少しは皆様の参考になれば嬉しいです。いかがだったでしょう?
また、べつの形ででも貢献できればと、頑張ってまいります。これからもよろしくお願いします。

toshi

キーボード
ディスプレイ
Mac
プリンター
タブレット

著者が思うこと

制作スタッフ

装丁・デザイン　赤松由香里(MdN Design)
DTP　ANTENNNA

副編集長　後藤憲司
編集　中島安貴彦　日下部理佳

キャラに生命(いのち)を吹き込む イラスト上達テクニック

2012年　7月1日　初版第1刷発行
2014年　3月21日　初版第10刷発行

著者　toshi

発行人　藤岡 功
発行　株式会社エムディエヌコーポレーション
〒102-0075　東京都千代田区三番町20
http://www.MdN.co.jp/

発売　株式会社インプレスコミュニケーションズ
〒102-0075　東京都千代田区三番町20
TEL:03-5275-2442(出版営業)

印刷・製本　株式会社リーブルテック
Printed in Japan

落丁・乱丁本などのご返送先
〒102-0075　東京都千代田区三番町20
株式会社エムディエヌコーポレーション カスタマーセンター
TEL:03-4334-2915

内容に関するお問い合わせ先
株式会社エムディエヌコーポレーション カスタマーセンター メール窓口
info@MdN.co.jp
本書の内容に関するご質問は、Eメールのみの受付となります。メールの件名は「キャラに生命を吹き込むイラスト上達テクニック 質問係」と明記してください。電話やFAX、郵便でのご質問にはお答えできません。ご質問の内容によりましては、しばらくお時間をいただく場合がございます。
また、本書の範囲を超えるご質問に関しましてはお答えいたしかねますので、あらかじめご了承ください。